昭和63年 8月19日 発行(毎月 2回第1・第3金曜日発行)第3巻第16号通巻53号　昭和61年 7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250 YEN

ファミコン必勝本



夏休み新作ソフト完全紹介

ドラゴンボール 大魔王復活
イース
ファミコンウォーズ

最新生情報!!

スーパーマリオブラザーズ3

アドベンチャーゲームQ&A

めぞん一刻
あなたの悩みはこれで解決。

シミュレーションゲーム入門講座

三国志・中原の覇者
超人気SLGのすべてがわかる徹底解説!!

★好評連載中!!
PCエンジンクラブ
小説ウィザードリィ・ウィズ友の会

★最新ソフト徹底紹介!!
ファイナル・ラップ／太陽の神殿／マッドシティー／燃えろ!!プロ野球'88決定版
コナミック・テニス／シルヴィアーナ／アキラ／サトルとエリカの夢冒険／ゴジラ

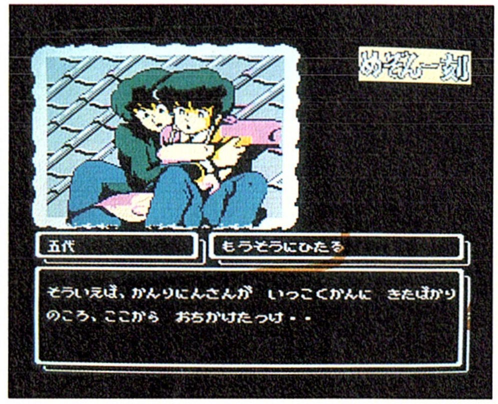
1988 Vol.16
8月19日号


三つめのエンディングを目指すこの人は、
南条大輔くんという名前です。
南条 大輔くん
品川区東品川に住む小学校4年生。
昭和53年5月11日生まれ(10才)。
「いまは特にアメリカに行ってみたい」と語る体育大好き少年。将来はサッカー選手を希望している。
虹の魔法のアク
レインボー
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
「レインボーアイランド」が収録されたレコード「忍者ウォリアーズ」好評発売中！
収録内容は、いずれもゲームセンターバージョンの「レインボーアイランド」です。
レインボーアイランドTV-CM好評放映中！ サザエさん フジテレビ系毎週火曜日夜7時～7時30分、パオパオチャンネル テレビ朝日毎週月曜日夕方6時～6時50分、ホワッツマイケル テレビ東京毎週金曜日夜7時～


もう一度!
RAINBOW ISLANDS™
レインボーアイランド
旅立ちは、そこまで来ている。
キミは幾つのエンディングを見られるか!?
ゲームセンターで大人気の「レインボーアイランド」をさらに面白くしてファミコン化。キミの夢をかなえるという「魔法のダイヤモンドロッド」を求めて、さあ、いまこそ、危険なファンタジーの世界へ旅立て!
感動のマルチエンディングで、何回だって遊べちゃう、虹の魔法のアクションゲーム「レインボーアイランド」。只今、絶賛発売中!
●20を超える虹テクが使える。虹の魔法は、ビックリするほど奥が深いよ!
●星攻撃や稲妻攻撃など、さらに不思議な力が身につく面白アイテムも、とにかくいっぱい。
●かわいい敵キャラがぞくぞく出てくる〈4つの不思議なワールド+タイトー人気の3ワールド+謎のワールド?〉。ステージ数もなんと32ステージ!
●アドベンチャー画面なんかも突然出てきちゃう、ミステリーいっぱいのゲーム内容。そのほかまだまだたくさんの魅力がギッシリ詰まってる!
マルチエンディングだから何回やってもとっても新鮮。
虹の魔法のハイテクも、どんどんマスターしちゃおうぜ。
虹の魔法で大活躍、各ステージの最後には巨大なボスキャラクターが登場。
ションゲーム
アイランド
好評発売中
ファミリーコンピューター用ROMカートリッジ
標準小売価格5500円
製作・発売 株式会社ディスコ
販売 株式会社タイトー®
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340
ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。©TAITO CORP. 1988
(CD、カセット同時発売)ビデオ「レインボーアイランド」7/21発売予定。
お問い合わせ:03・221-3151 ㈱ポニー・キャニオン映像制作事業部
7時30分

ファミコン必勝本 Vol.16 8月19日号 もくじ





めぞん一刻
五代
もうぞうにひたる
そういえば、かんりにんさんが いっこくかんに きたばかりのころ、ここから おちかけたっけ・・

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

夏休み真只中。宿題は……なんて野暮な話はやめといて、いい夏休みしてるかな？　おもいっきり青春して、いい思い出を作ろうぜ。1日1日を大切に。



今回の注目ソフト

30位から、いきなり3位に踊り出た「ドッジボール部」。くにお君は元気です。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

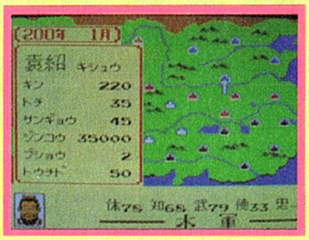
「ファミコン必勝本」Vol.15のアンケート・ハガキより――

前回、画面写真が公開されて、票を伸ばした「スーパーマリオ3」。夏休みで、小・中学生のハガキがドーンと増えたのも、このTOP30に大きな影響を与えたはず。ポイントが分散しているのが、ここ2・3号の特徴だけど、今後はどう転開するかな？　編集部はもちろん、オモチャ店やメーカーさんも、とっても気になるところだぞ。

順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	5	三国志 中原の覇者	ナムコ	155
2	9	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	137
3	30	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	136
4	3	ウィザードリィII	アスキー	132
5	2	究極ハリキリスタジアム	タイトー	106
6	6	めぞん一刻	ボーステック	102
7	10	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	88
8	7	イース	ビクター音楽産業	83
9	13	ファイナルファンタジーII	スクウェア	73
10	1	ベストプレープロ野球	アスキー	67

三国志・中原の覇者、トップの座に！ マリオ3も順調な伸び！

前号で予告したように大きな変動をみせた今号のヒット・チャートです。トップはベストプレープロ野球にかわってナムコの本格SLG大作三国志・中原の覇者。発売後もどこまで票を保てるか、SLG・ファン層の規模を知るうえでも注目の一作。発売直前（集計時）で30位から3位という瞬間最大風速を記録したのが熱血高校ドッジボール部。正確な情報が出揃いはじめたスーパーマリオ3も順調に票をのばしている。この夏、一番の話題だった野球ゲームのラッシュも一段落。やはりハリキリがピークだったようですね。

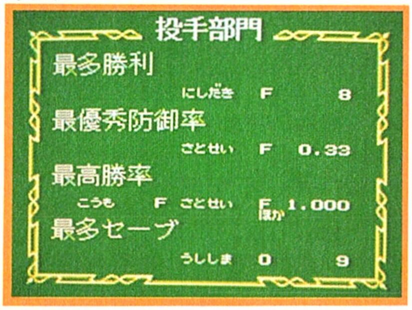


順位	前回	タイトル	メーカー
11	11	スーパーリアルベースボール	バップ
12	4	じゃりン子チエ	コナミ
13	14	不如帰	アイレム
14	―	レインボーアイランド	タイトー
15	―	ヒットラーの復活	カプコン
16	12	カイの冒険	ナムコ
17	26	飛龍の拳II	カルチャーブレーン
18	8	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
19	15	大戦略	ボーステック
20	18	ファイナルラップ	ナムコ
21	―	Might and Magic	学研
22	21	源平討魔伝	ナムコ
23	―	コナミック・スポーツ・イン・ソウル	コナミ
24	20	1943	カプコン
25	―	グレートタンク	SNK
26	―	コナミックアイスホッケー	コナミ
27	―	スーパースタープロレスリング	日本物産
28	―	ファミコンジャンプ	バンダイ
29	―	スーパーブラックオニキス	BPS
30	22	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	バンダイ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP10

『ベストプレープロ野球』がトップに!とはいっても『究極ハリキリ～』も発売直後はトップだったし、これから出てくる野球ゲームもトップとりそうな雰囲気なので、勝負はこれから、と考えたい。『ベストプレー～』は、マニアックな内容、完成度の高さからみて『信長の野望』的な動きが予想される。『じゃりン子チエ』の2位。『エルロンド』の8位が新作の初登場組。どちらも、ロングセラーの可能性十分ありの作品内容。勢いさえつけば、ベスト10に居座るかも。(ヒラ坊)



一試合の勝ち負け以上に、一投一打の記録にこだわる人がけっこう多い。単にセーブじゃなくて、こんなデータ遊びでも楽しめる。バックアップの新しい活用法!?

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	ベストプレープロ野球	アスキー
2	—	じゃりン子チエ	コナミ
3	1	妖怪道中記	ナムコ
4	—	サラダの国のトマト姫	ハドソン
5	7	ドラゴンクエストIII	エニックス
6	3	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
7	4	ファミリースタジアム'87	ナムコ
8	—	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ
9	5	聖闘士星矢　黄金伝説完結編	バンダイ
10	2	1943	カプコン

●パソコンゲーム TOP10

『Y'sII』が久しぶりにトップに返り咲き、と言うよりはトップかチャートに入ってないかのどちらかだから、ようやく品切れ解消ってところでしょうか。この集計のすぐあとにMSX2版も発売されたので、次回も1位は必至とみられます。

さて、今回目につくのは2位の『ファミリーボクシング』。FCではもうずいぶん昔に発売されたような気がしますが、MSX2版が出たとたん売れてるようです。MSXユーザーはFCを持ってない人が多いのだろうかと頭をひねる今日この頃ですねっ。(ベニー松山)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	Y'sII	日本ファルコム/PC-9800・8800シリーズ他
2	—	ファミリーボクシング	ソニー/MSX 2
3	4	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-9800・8800シリーズ他
4	—	クレイズ	ハート電子産業/PC-8800シリーズ、MSX
5	—	殺意の接吻	リバーヒルソフト/MSX 2
6	—	The Bard's Tale(改訂版)	エレクトロニック・アーツ/PC-9800シリーズ
7	—	DOME	システムサコム/PC-9800シリーズ他
8	7	ヨトウーン	ザイン・ソフト/PC-8800シリーズ他
9	—	信長の野望　全国版	光栄/PC-8800・9800シリーズ、X1他
10	5	麻雀悟空	シャノアール/PC-8800・9800シリーズ他



「Ⅰ」を上まわる話題と人気!? ファンを裏切らなかった『Y'sⅡ』

●アーケードゲーム TOP5

『ワースタ』は強い。また、1位です。このゲーム、意外やBGMがいいんですね。ガーガーわめくだけのマンネリコンバットマーチじゃなくて、軽快にして勇壮な音楽が試合中に流れるじゃないですか。スポーツゲームの音楽のひとつの進化だと思う。けっこう耳に残るでしょ。さあ、2位に新登場は『獣王記』。グラフィックはピカイチ、バランスはイマイチの妙なゲームです。しかし、あのぎとぎとしたセンスは評価してあげたい気持ち。『地獄めぐり』も好調なスタートです。(ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	獣王記	セガ
3	—	地獄めぐり	タイトー
4	—	F1ドリーム	カプコン
5	3	エースアタッカー	セガ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	3	ホットロッド	セガ
4	5	アウトラン	セガ
5	—	アフターバーナー	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

久びさの14本レビューです。やっぱり本数が多いほうが楽しいね。書くのは大変、なんですけど。次号ではファミコン104本＋PCエンジン14本のスペシャルをお届けします。

8月5日～8月19日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
8/5	爆闘士パットンくん	ソフトプロ
8	エッガーランド・迷宮の復活	ハル研究所
9	ファイナルラップ	ナムコ
10	ザ・マネーゲーム	ソフエル
10	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ
10	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ
10	闘将!!拉麺男	新正工業・バンダイ
10	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ
12	ファミコンウォーズ	任天堂
12	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト
12	マッド・シティ	コナミ
12	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
19	コナミックテニス	コナミ
19	不如帰	アイレム



■データイースト ■ディスク(両面)
■発売中
■￥3300

カラテチャンプ

非常にシンプルな格闘技アクションゲーム。アーケード版「空手道」からのＦＣ移植。ＮＥＳからも同タイトルで発売されている。

●先に発売されたアメリカでは、そこそこの人気だったようだけど、それは、このソフトの持つオリエンタルな雰囲気と、ＮＥＳ（米国でのファミコン）人気の急上昇のせいだったと思うわけです。もはや成熟した日本のファミコン界では、このゲームはちょっとアナクロであることを否めませんね。（田尻智）

●これは「空手道」そのものです。最新のＦＣアクションゲームの水準からみれば、良く出来ているとは言いがたい。アクションは地味だし、操作性もかなりくせがあるからね。まぁ、ルール、操作方法は単純明快だから、誰にでも遊べるゲームではある。良くも悪くも、やっぱり「空手道」なんだよね。（ハルク）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



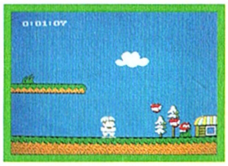
■ビック東海 ■カセット（２Ｍ）
■発売中
■￥5300

カケフくんのジャンプ天国スピード地獄

横スクロールを基本にするシンプルなアクションゲーム。移動速度によって、出現アイテムが変化するなどの新種アイデアが豊富。

●夏だ。夏休みにゲームをするなら、このくらい元気があるモノで遊んでもらいたい。前はよく、友だちんちで宿題やってくるとかいって、集まってマリオやってたでしょ。このカケフくんも、マリオや夢工場と同系統の完成度の高いスクロールＡＧだから、その楽しさは想像がつくはずだよ。（Ｓ－ＭＡＮ）

●見た感じは、スーパーマリオ1.5なのだけど、ゲーム性はけっこうオリジナルなのであった。カケフ君のボケ味も一切なし。遊べます。難度はかなり高いから、意外やバリバリのゲーム野郎向けといえそう。いいアイデアがいっぱい入ってるのに、後半に集中しているのはどうして？ 損してる。（ヒラ坊）



項目	評価
難易度	★★★★☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



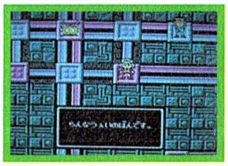
■ジャレコ ■ディスク(両面)
■発売中
■￥3200

ラジカルボンバー地雷くん

最近はやりのボードゲームタイプのＦＣソフト。最大５人まで同時に遊べるマルチプレイヤーゲーム。

●ＦＣとしては新しいタイプの思考型ゲーム。ボードゲームの「スコットランドヤード」に基本設定は似てるかな。マルチプレイヤー対応のゲーム設定だが、みんなでわいわい遊ぶにはランナウェイ側が難しすぎるような気がするね。エディットモードを使いこなせればけっこう遊べそう。（ハルク）

●なんだかこれってば、小学生ぐらいの頃よくみんなで遊んだ“泥警”(ほかにも呼び方はいろいろあるみたいだけど）を思い出させるノリだね。リアルタイムで追いかけるんじゃなくてターンを採用してるのがミソ。一種のＳＬＧだ。じわじわと真綿で首を絞められるような展開がタマらない？（赤烏龍吉）



項目	評価
難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



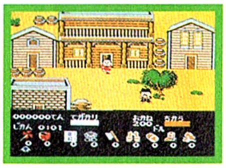
■サン電子 ■カセット（２Ｍ）
■発売中
■￥5500

水戸黄門2 世界漫遊記

アクションアドベンチャーゲーム。今度の黄門様はインターナショナル。ハワイ・イタリアなど６ヶ所で活躍する。相変らずコミカル。

●水戸黄門のシリーズ第２弾は、なんとパロディ編なのだ。前作の黒幕、家老の安藤が今度は世界に逃亡して悪事を働くという、ＴＶ番組じゃ金がかかりすぎてボツになりそうな企画（？）が実現されたってわけね。基本操作や画面構成なんかは前作とまったく同様。妙な音声合成も健在だ。（Ｓ－ＭＡＮ）

●「ここにおわすは先の副将軍……」前作同様、冴えに冴えわたる名セリフ。ゲーム内容も前作とほとんど同じです。随所に思わず笑ってしまうメッセージが入っていて、さすがサン電子って感じなんだけど、IIとはいえ、もう少し新しい側面を期待してたんですよね。ここまで同じだと、ツライです。（マッキー）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



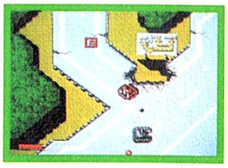
■SNK ■カセット(2M)
■発売中
■¥5500

グレートタンク

第2次世界大戦下、ドイツ。ヒットラーの本拠地ベルリンを目指し進攻する戦車シューティングゲーム。戦略要素も特徴。

●進む方向と撃つ方向が違うゲームを、ファミコンのコントローラでするのってしんどいよね。「戦場の狼」も、「ガンスモーク」も、「怒」も、「怒II」も、みーんな苦労してた。そして「グレートタンク」も苦労してる。このゲーム、いつやっても“苦戦”してる感じで、スカーっとしないのが辛いったらない。（ヒラ坊）

●シューティングゲームっていう言葉には、なにやら軽快な感じがあるけど、このゲームはチト違う。限りある弾薬を、シンチョーに狙いをつけて一発ずつ撃ちこむ。そんな重々しさが大アリだ。というわけで、リアル指向の兵器マニアの人には、グラフィックの力の入り方もふくめておすすめだ。（U・山田）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



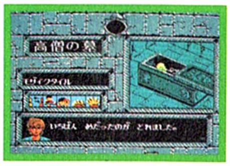
■東京書籍
■発売中
■¥5900
■カセット(1M)

太陽の神殿

同名パソコンゲームから移植の本格的AVG。移植にあたってアレンジが加えられ、バトルモード、パーティ制などが導入された。

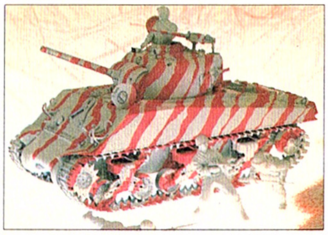
●太陽の鍵を見つけるため3人のパーティを組んで古代遺跡にアタック。遺跡内ではモンスターと戦ってレベルアップ。と、パーティ編成RPG風アドベンチャーと欲張ったゲームなのだ。でも、RPG部分は取って付けた感じでイマイチ。アドベンチャーはさすがという印象がするのですが。（RYOII）

●パソコン版とはちょっとイメージが変わってる。基本的なゲームストーリーは同じなんだけど、バトルモードがあったりフィールド面やマルチキャラを導入したりとかね……。その分、FCぽくなったというか明るくなってしまった。個人的には、もっとオドロオドロしてるほうが好きなんだけどね。（ハルク）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



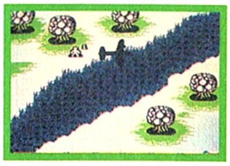
■ソフトプロ ■ディスク(両面)
■発売中
■¥2980

爆闘士パットンくん

1～4人でプレイできる、リアルタイムバドルシミュレーションゲーム。各戦車の能力値の決定が勝負を分ける所が、ブリーダー的。

●一部の熱狂的ファンがいた、カルトなゲーム、『ブリーダー』の自分で操作できちゃうバージョンね、コレ。戦車をエデイットする画面も凝ってて良いと思う。でもボクとしては、ブリーダーの道を極めて欲しかった。作った機械が戦うのを見てるだけのゲーム、今こそグッドなタイミングなのに。（ヒラ坊）

●一時、サバイバルゲームっていうのが流行ってたけど、アレのFC版なんだよね、このゲーム。ガンや戦車は、本物そっくりのオモチャなんだって。もしやられちゃっても、死んだんじゃなくて死んだフリらしい。ンなことといったって、そんなの、画面見ただけじゃわかんねーじゃんかよ～。（S－MAN）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ハル研究所
■8月8日発売
■¥5600
■カセット(1M)

エッガーランド・迷宮の復活

去年の冬に発売され、パズルゲームファンから高い評価を受けた「エッガーランド」の第2弾。前作よりもアクション性が強い。

●ハマレる人は並のRPG以上にハマってしまうでしょう。絵は地味だけど、ゲーム性はかなり高いのです。ただし、ちょっとアクション性が高すぎるきらいがありますね。前作が絶妙のバランスだっただけに残念！　かなり長いので、残りの夏休みを1本のソフトで過そうと考えている人にはいいかも。（成沢）

●パズルゲームファンにはオススメできるソフト。グラフィック、操作方法、ルールは「エッガーランド」と同じ。パズルがより複雑になり、アクション性の強い面が増えたと思えば間違いはないでしょう。ただし、“前作を知ってる”ってことを前提とした構成は不親切。グラフィックも相変わらず地味です。（ハルク）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ナムコ
■8月9日発売
■¥5200
■カセット(1M＋1M)

ファイナルラップ

上下2分割画面で、「VS」の気分が味わえるF1タイプのレーシングゲーム。マシンの能力振り分けなど、FC版オリジナル設定あり。

●操作感は任天堂の『F1レース』に近くて、素直。業務用のアクをなくしてファミコンらしくしている。そのかわり、まとまり過ぎて地味。パワーが無いと、走りがライトバンのそれに近い。このゲームは2人プレイがウリなわけだから、その予定がある人がカイ。とこちらもまた素直に考えましょう。（ヒラ坊）

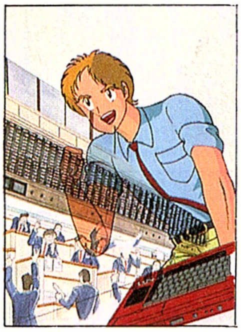
●レースゲームのなかじゃ、ファイナルラップが一番熱くなれたぜぃ……おっとこれはゲーセンでの話。残念ながら、あのシビアなハンドリングやマシンの動きは今イチ再現されてない感じ。でも、夢の2人同時プレイは快挙だな。セッティングポイントの設定やコースの豊かさでカバーだね。（しんすけ）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

ザ・マネーゲーム



■ソフエル
■8月10日発売
■¥5900
■カセット（2M）
■株式小冊子付
■B・バックアップ付

所持金100万円、アパート暮らしからスタートし、10億円獲得を目指す。お金を増やす手段は株式のみという、マネーSLG。

●10億円は疎か、マンションに住み換えるだけでも、かなり大変。株式だけでお金を貯めるのって、ムリがあったんじゃないかしら。それをフォローするために、あちこちに裏コマンド（同じ所を何回も指すとお金が出てくる等）を入れてるんだけど、それだったら他に何かイベントを入れたほうが……。（マッキー）

●新聞の株式欄や投資顧問の話を聞いて、優良株を予想して投資する。お金が貯ってくると、住んでる部屋がアパートからマンションさらに上クラスの家へとグレードアップしてゆく。またカノ女をうまく誘い出して、恋人から結婚へ。コンセプトはいいんだけど、デザインがねえ…。　（プロフェッサー来宮）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

闘将!!拉麺男

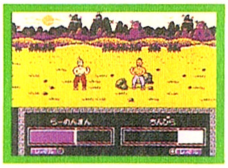


■新正工業・バンダイ
■カセット（2M+64SRAM）
■8月10日発売　■¥5800

人気キャラ、拉麺男初のゲーム化。アドベンチャーゲームの謎解きと、格闘アクションを交互に楽しむように設計されている。

●このゲーム、実はものすごく新機軸なのかも知れません。マップの組みかた、ラーメンマンのキャラクター、コマンド方式……どれも新しいシステムです。しかし、新機軸故にシェイプアップされていないのも事実。ようするにバランスが悪いんですね。ラーメンマンの移動速度とか……。もったいない。（成沢）

●奥行きのある画面で、アイコンを使ってのアドベンチャーのモードは新しくて良い。アクションシーンより好きだなあ、こっちの方が。いっそ未練を捨てて、アドベンチャーゲームにしてしまっても良かったのでは。ひとつのゲームの中で、立体的な絵と平面的な絵が両方出てきて損したと思う。　（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

シルヴィアーナ

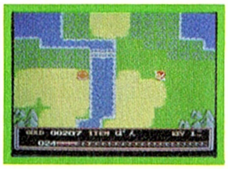


■パック・イン・ビデオ　■ディスク（両面）
■8月10日発売
■¥3300

病気の母親を救うために冒険の旅に出た女の子"シルヴィアーナ"が主人公のRPG。パック・イン初のオリジナル・キャラクター作品。

●根っからのゲーセン者である僕にとって、「ハイドライド」等に端を発する、「体当たり式戦闘」っていうヤツ。こんなのアクションとは呼べねーよーって思ってしまうワケ。3～4年間も基本的に進歩のないパソコンゲーム界には怒りすら憶えてしまうのね。このゲームもそういったカンジ。（ウサンクサー山田）

●タイトル画面のシルヴィアーナはとってもカワイイのに、ゲームの中にそれが生かされていないのが残念ですね。複雑なRPGが多い中で、シンプルに作られているゲームですが、メッセージ、グラフィック共にもう1つ工夫が足りないためか、主人公に感情移入しにくいのはマイナスですね。　（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

燃えろ!!プロ野球'88決定版

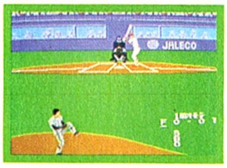


■ジャレコ
■8月10日発売
■¥5800
■カセット（2M）

前作の改良版といってよいだろう。完成度の追求に徹した一本。加えて、バイオリズム等の新設定などを追加。合成音声も健在。

●「ちぇっ、今度こそ！」と、前作の直すところに手を入れた跡がありありと見られる。したがってテンポ良し。しかしバイオリズムはその意図に逆行してるのでは？　長期的にゲームを強いられているようで重い。パッとやってサッと終わる。日本中の人はファミスタをそうやって遊んでいるのだから。（ヒラ坊）

●キツイ一言、バイオリズムじゃ野球は変わらなかった。これが実感。というのも、バイオリズムの影響がそれほど試合に顕著に表れてこないからだ。それに、見たいときに見れないバイオリズムなんて……。前作の不評部分は改良されてるので、ビジュアル専攻の燃えプロファンにはオススメ。　（しんすけ）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ドラゴンボール大魔王復活

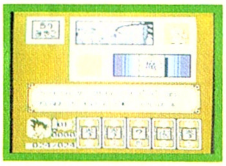


■バンダイ　■カセット（2M）
■8月12日発売
■¥5800

前作とはうって変って、アドベンチャー＋ボードゲームの合体システムを採用。もちろんお馴じみのキャラ総出演でピッコロを倒す。

●ボード上での移動と戦闘に、カードを使う。そして街ではコマンド式のアドベンチャー。キャラクターも総出演。4コマアニメバトルもある!!……企画のお手本のようにツボにはまってるゲームだ。なのに企画書の文字にはならないような細かい所が甘いから、ウキウキする気分になかなかなれない。　（ヒラ坊）

●こーゆー言い方しちゃイケンけど、ここのメーカーで出した中で一番楽しめたゲームだった。これから年末にかけて、この手のボードゲームって流行りそうだし、その先がけとしても十分いける出来になっとる。ところで、みそも書いていたけど、ワシと2人で作った某出版社のGにクリソツなのはナゼ（亀松）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

ファミコンにPCエンジン、セガ、アーケードと、ゲームに関する最新情報を逸速くお知らせするコーナーです。ハードなネタからソフトなネタまで、知りたいことがあったら、おたよりを。

NEWS ニュース
ファミコン通信健康器具に進出！



前号に引き続き、またまたファミコン通信の新情報だ。発売は来年1月と先の話しだが、今回お知らせする「FFS（ファミコン フィットネス システム）」は、ブリジストンサイクルが開発した電磁式エルゴメーター（一輪車タイプの健康・美容器具／写真下）とファミコン及び通信アダプタ（写真右）を使って、個人個人の適正運動量が自動測定される他、個人の家庭と医療機関やフィットネスクラブを結んで、個人の健康状態についての情報や指示が受けられるシステムだ。開発には上記2社の他、福岡大学やフクダ電子㈱も協力している。ここで活躍する通信アダプタは、ファミコントレード（野村証券の株式通信システム）にも利用できるものだが、これに通信カートリッジをセットすることにより、個人データの保管・移動が可能になった。エルゴメーター・15万円前後、カートリッジ・8000円前後（通信アダプタは1万9800円）と高価なため、当分は個人利用よりも、企業の厚生施設やエアロビクススタジオ等での利用が中心になるだろう。当分は今後の通信アダプタの可能性に期待しよう。



PRESENT プレゼント
「ファミコンウォーズ」チラシビデオ！

今、ファミコンソフトのショップ（平たく言えば、おもちゃ屋さんなど）で、任天堂「ファミコンウォーズ」の内容紹介ビデオがもらえる。そう、お店に行けば「ハイッ」ともらえてしまうんだ。配布しているお店は、全国の中・大型店。ディスクファクスが設置されてたお店が中心だそうだ。合計2万本が用意されている。（品切れ時に配布は終了の予定）

文字や話しじゃなかなか伝わりにくいウォーシミュレーションゲームの魅力を、ビデオでまるごといただいてしまおう！　あの笑える傑作CMも収録。父ちゃん母ちゃんにナイショだぜっ!!



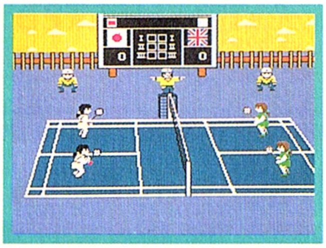
EVENT イベント
国際親善ゲーム大会だよ！

バップでは「スーパーダイナミックスバドミントン」の発売を記念して、国際親善バドミントンファミコンゲーム大会を開催することに決定！

この大会は、日本、カナダ、アメリカ、イギリス、韓国、中国から子供達を集めて行われる、国際交流も兼ねたBIGなものです。

参加したい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、男女の別、TELを記入の上、〒102 東京都千代田区四番町7新和ビル1F株式会社バップまで。尚、参加資格は小学生以上。締め切りは8月20日（当日消印有効）。

外国の子と友達になりたい君！将来の世界平和のためにも参加しよう。



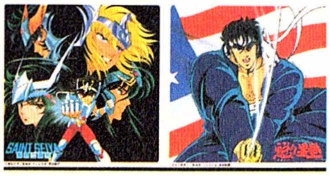
PRESENT プレゼント
この夏は「ゴジラ」Tシャツ

東宝から発売されるFCソフト「ゴジラ」。8つの星にある敵の本拠地にせめてゆくAGになる予定だよ。攻撃方法も、ジャンプ・キックの他に火炎放射やしっぽをふりまわす等ゴジラッぽくなりそう。さてさて、このソフトの発売を記念してゴジラTシャツを10名様にプレゼントだ！　あて先は、〒102東京都千代田区麹町5－5－5　JICC出版局　ファミコン必勝本「ゴジラのTシャツ」係。どしどし応募してね。



PRESENT プレゼント
聖矢のステッカーだよ！

現在東映系で上映中の「聖闘士星矢」「魁！男塾」のステッカーを20名にプレゼント！　欲しい人は住所、氏名、年齢を明記の上、「ファミコン必勝本ステッカープレゼント係」まで。



ALBUM&VIDEO アルバム&ビデオ
迫力ゲームミュージック

サイトロンレーベル第2弾「ギャラクシーフォースG.S.M.SEGA1」（LP2200円、CD2800円、CT2500円）が既に発売されているのは知ってるかな。「ギャラクシーフォース」の完全収録をメインに「獣王記」。CDカセットには体感ゲーム「サンダーブレード」を追加収録しているんだ。これに連動してビデオ「ギャラクシーフォース」3800円、「SEGA体感SPECIAL」9800円も発売。「G.S.M.」とビデオソフトの両方を買ってくれた人の中から抽選で500名に特製テレカがプレゼントされるから詳しくは商品の解説書を読んでね。



TELEVISION テレビ
〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京毎週水曜日 午後6時～6時30分

8/10 マイケルに挑戦は「飛龍の拳II」。情報局では「サッカーリーグ・ウィナーズカップ」の最新情報だ。「ドラゴンボール大魔王復活」の攻略塾もあるよ。

8/17 情報局には、名越美香チャンが出演。「グラディウス」をプレイしてくれる。マイケルに挑戦は「ドナルドランド」、攻略塾には「飛龍の拳II」が登場する。



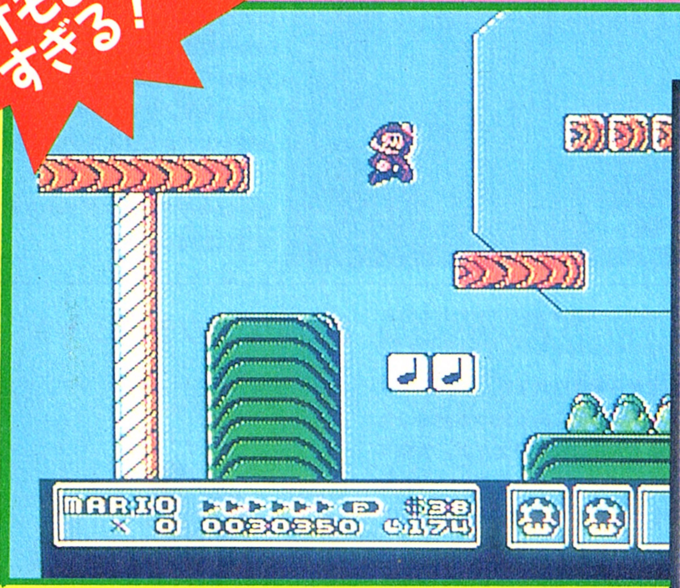
新情報を続々と入手!!

期待のアクションゲーム、スーパーマリオブラザーズ3の全貌がどんどん明らかになってきたッ！　気になっていたマップ画面をはじめ、水中シーン、砦のシーン、子クッパとの対決シーンなど、新しい写真を続々と入手！　いよいよ、スーマリ3のすべてをお見せしようッ！

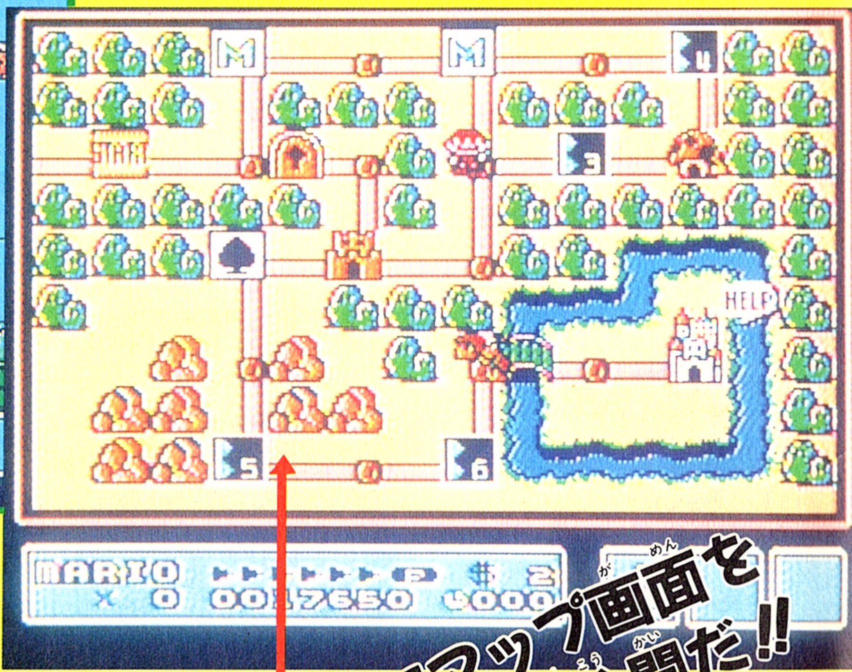
スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIO BROS. 3™

オモシロすぎる！

任天堂	10月下旬発売予定	価格未定	カセット(2M+1M)



▲これはアスレチックの面だ！　マリオの目の前にある床は、リフトで、レールの上をゆっくりと動いているんだ。タイミングをはかって飛び移ろう！



▶これがッ！　初公開のマップ画面だ！　キノコワールドのなかの移動は、このマップ画面でするんだ。マップ画面上にも敵キャラがでてくるぞ、気をつけよう！

遂にマップ画面を公開だ!!

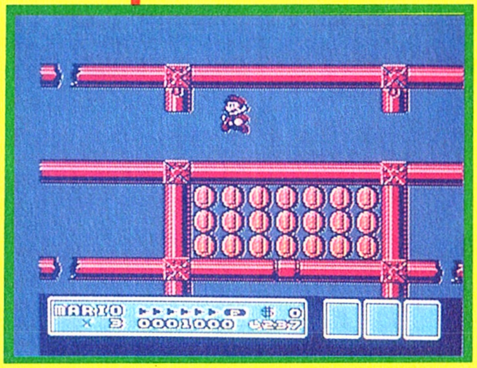
▶発売が待ち遠しいッ！

今度のスーパーマリオブラザーズ3でも、もちろん兄弟分のルイージが登場するよ。2人プレイは、基本的にマリオとルイージの交互プレイになってるんだ。でもマップ画面で2人が出会えば、マリオとルイージの同時プレイにもなるという。協力したり邪魔しあったりできるんだね。



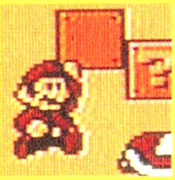
◀クリボーの子供がマリオを襲ってくる。自由がきかなくなるぞ！





◀一見してパズルのようだけど、そのとおり。パイプラインが、縦横に延びているこうした面では、コインを集めたりするのに、ちょっと頭を使いそうだね。プレイヤーのガンバリを試される感じ……

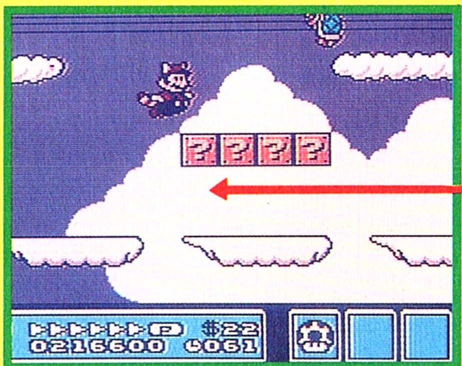
▶はっぱを取ってしっぽマリオに変身しよう！





▲このはっぱを取るとしっぽマリオになる！

▶しっぽマリオになると、空中を飛んだり、しっぽで敵を攻撃したり、ブロックも壊せる





◀ジャンプしてから、Aボタンを連打すると、アララ不思議タヨン、マリオは空中を飛ぶことができるんだ！ すごーい！

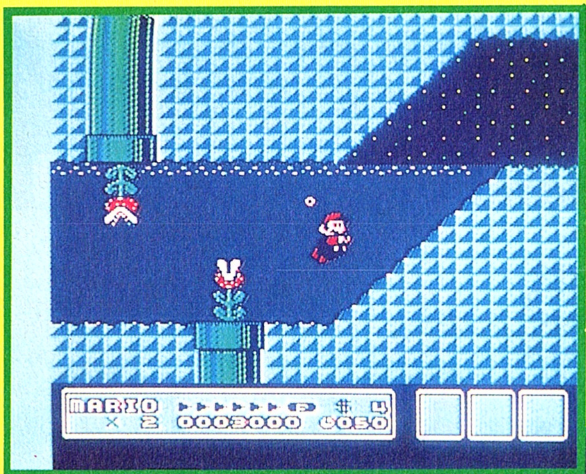
◀しっぽマリオになっていれば、普段行けないとこへ飛んでけちゃうんだよ！ さらにジャンプで行けるトコロへもより安全に飛び移れるってコトも嬉しいんだよねー！

▶もちろん水中も

スーパーマリオブラザーズ1、2で、おなじみだった水中の面もチャーンとあるんだよ。プカプカと鼻からアブクをだしながら泳いでいくマリオの姿を再び見るコトができるなんて、涙ウルウル感動してしまうね。水中で出現する敵キャラのほうも、ゲッソーやプクプクのほかに、水中花などの新キャラクターがたくさんいるみたい。楽しみだね。

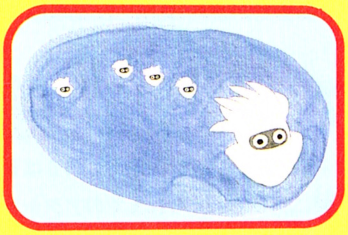


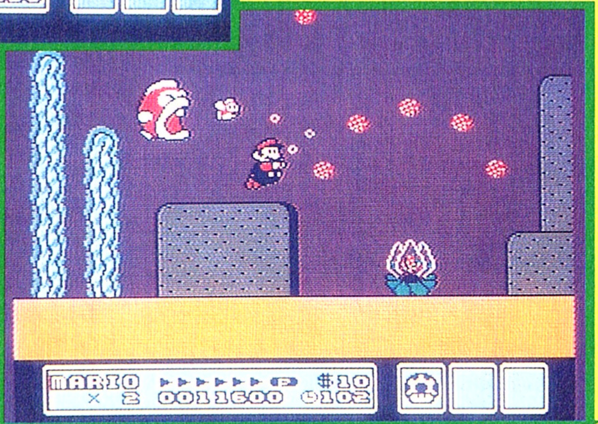
▲青い空、白い雲、宙をただようマリオ！ あー気持ちがいい。でも敵には充分注意ネ



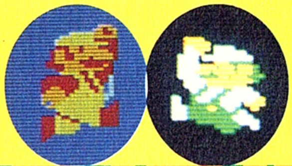
▲洞窟だ！ しかし水のたまっているところは歩けない。ヒョコヒョコと泳いで進んでいかなくっちゃね！

▼今度はあのゲッソーが、子ゲッソーを引き連れて登場してきたりもするんだ！

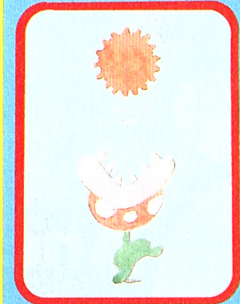




▶プクプクの大きいヤツが襲ってきたり、水中花がタマを吐いたりと、水のなかも、大変なにぎわいだ



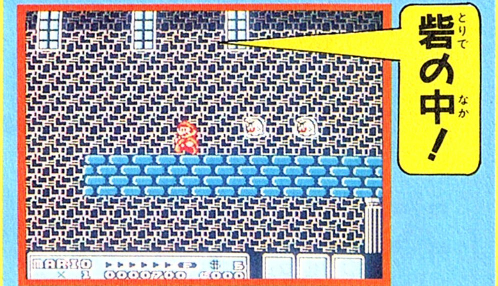
次々と明らかになっていくゲーム内容!!



◀タマを吹き出しながら歩いてくるパックンフラワー！



▲肥満ブロスは、ドスンドスンと地ひびきをたてて歩く



▲コース途中の砦には、おばけをはじめ、砦の主などがマリオを待ちかまえているんだ、ヒェー！



▶子クッパ（ワールド1）と対決。魔法の杖で攻撃してくる。この杖を取り戻せ



若き冒険家、アドル＝クリスティンが訪れたエステリアの地。何者かが魔物を操り、この小さな国を滅ぼそうとしている！　アドルは占い師、サラの予言により、剣士として旅立たなくてはならない運命を知る。かつてこの地に栄えたイースの国の歴史を記した６冊の「イースの本」を探す旅に……。エステリアの危機を救うために、そしてイースの国の謎を解くために！　今、アドルの果てしのない冒険がはじまるのだ!!

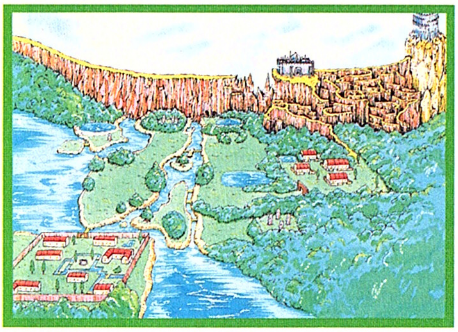
Ancient Ys Vanished
イース

■カセット（2M）
■ビクター音楽産業
■８月26日発売
■6,200円
■バッテリーバックアップ付

太陽の神殿3Fまでを紹介しよう

いよいよこの夏期待のＲＰＧ、イースの発売が近づいてきた。８月30日予定の発売日が26日に繰り上がって、これでゆっくりとイースを楽しめる、と喜んでいる人も少なくないはず。というワケで、今回と次回に渡ってイースの世界をマップつきで詳しく説明するからね。早すぎもせず、遅すぎもせずのタイムリーな時期にお届けする情報だからしっかり活用してくれ。

さて、今回は序盤から前半部にあたる草原〜ゼピック村〜太陽の神殿地下３階までを紹介しよう。ここまでをプレイすれば、イースのエッセンスがほとんどつまっているので、ゲーム進行のコツはほとんど解るはず。特に戦闘に関しては、これまでのアクションＲＰＧにもないシステム（日本ファルコムのお得意なんだけどね）だから、早めにコツをつかもう。



画面の見かたとスクロール



HP／左が現在、右が最大ＨＰ
EXP／左が現在、右は次レベル経験値
GOLD／持っているゴールド
PLAYER／現在ＨＰをグラフ表示している
ENEMY／現在戦っている敵のＨＰ

イースではアドルが画面の端近くまで行かないとスクロールしない。まず、この感覚をつかむのが大切。草原ではさほど気にならないが、神殿などではスクロールの限界まで進まないと通路や扉を見つけることができない場合が多いからだ。

ただし、気をつけないと敵が突然現れていきなりＨＰをゴッソリ取られてしまうことがある。進行方向にはじゅうぶん注意を払っていこう。

イースのシステムを完全に理解しよう

▶会話〜謎解き



◀どこかに眠る銀色の剣。重要なポイントとなる情報のようだが……？

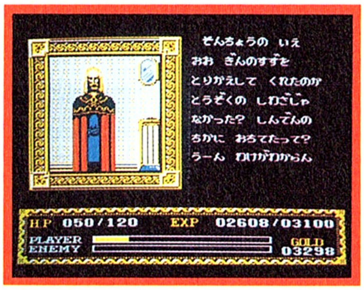


◀ゼピック村の老人の話は何を意味する？



◀ゼピック村の村長が頼み事を。まかせろっ

基本中の基本だね。ミネアやゼピックの人々から会話による情報を得るのだ。会話は簡単で、話したいと思う人とぶつかればよい。また、一定の位置から動かない人は正面からぶつかればよい。画面下にメッセージが表示される。そこから得られた情報を元に、謎解きに挑むのだ。



▲どこかで銀の鈴を見つけだして村人に返してあげる。何かいいことしてくれるのかな？

▶戦闘〜レベルアップ

リアルタイムアクションRPGだから、少々コントローラーさばきがうまくないとツラい。で、戦闘の基本は、敵とぶつかればよい。その時のレベルによってダメージを受けるか与えるか、またどの程度の量かが決まる。敵を倒せば経験値とゴールドがもらえる。当然だけど。





◀カーロイドと戦う。真正面からぶつからずに、半キャラずらして戦えばOK

戦闘で心がけたいのは、敵と半キャラクター分ずらしてぶつかることだ。そうすると敵からダメージを受けることなくやっつけることができる。そしてEXPが一定以上になればレベルアップしていくのだ。

最高経験値は65535、最大HPは255だ。



◀最初のレベルアップはEXP100。次は200だ

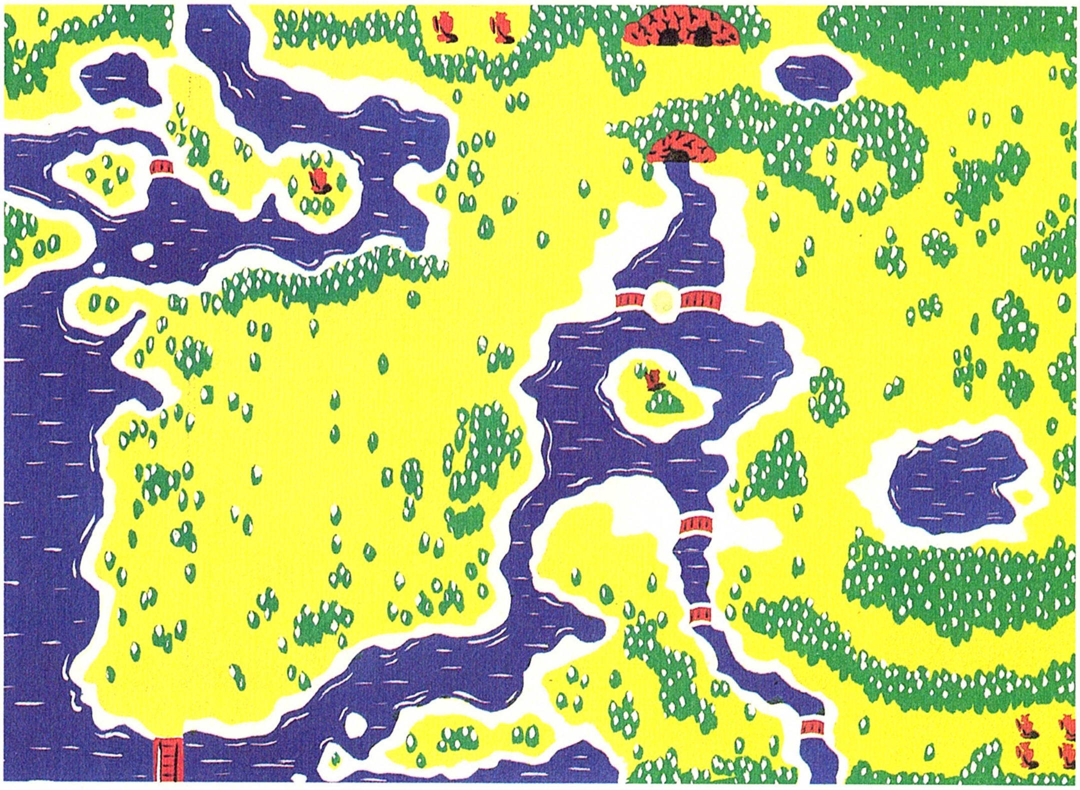


◀初期値とくらべてSTR、DEFともにアップ

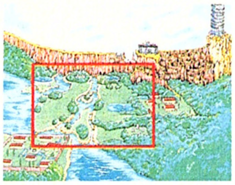
草原

ここから本編に入る。まずは基本の舞台となる草原から紹介しよう。草原は各所を結ぶ通路である上に、序盤戦、レベル3〜4までレベルアップさせるための場所でもある。リーボル、オークロットなどを倒して経験値をかせごう。

神の墓など謎解きに関っている場所もあるぞ。







▲草原の端にある神の墓。4つの像は何だ



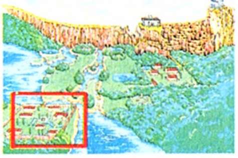
◀子どもの話しによると廃坑は強敵の巣のようだ。高いレベルになるまでは近づくな！



ミネアの街

スタートの街、ミネア。まずはここで装備をそろえることからはじめよう。手持ちの1000Gを上手に活用すれば、すぐにショートソード、スモールシールド、チェインメイルをそろえることができるのだ。オーマンの酒場にいる人と話をすれば……!?

また、謎解きのヒントとなる情報を集めるのも重要。街人との会話は逐一おぼえておこう。必ず役に立つはずだ。





▲まずはショップで下準備をしよう



◀サラの言葉により、アドルの使命が解った！

剣士としての装備（剣、よろい、盾）がそろっているなら占い師、サラと会い、目的を聞こう。最終的な目的と当面の目標が解るはずだ。そして、あるアイテムをもらっておくのを忘れずに。ないと神殿の中に入れない！

防具の店・ディオス

シールド	スモールシールド	700G	DEF+ 5
	ミドルシールド	2000G	DEF+15
	ラージシールド	6000G	DEF+25
アーマー	チェインメイル	400G	DEF+ 5
	プレートメイル	2000G	DEF+15
	リフレックス	5000G	DEF+25

シールド、アーマーともに必ず最強のものを買っておくこと。買っておかないとあとで後悔することになるぞ！

クラーゼの病院

ヒールポーション	1000G	HPを完全回復するアイテムだ
HP回復	HP10当り50G	わざわざお金を使う必要はないね

取り引き所・ピム

サファイアの指輪	1000G	ある人に渡してあげよう
ウイング	2000G	一瞬のうちに街へ戻ることができる
ミラー	?G	敵の動きを止める。最初は売り切れ

武器の店・ロゼッティ

ショートソード	500G	STR+ 5
ロングソード	2000G	STR+15
ターワル	5000G	STR+25

ゼピック村

ゼピック村には、店は一軒もない。村人たちと村長、そしてサラのおばであるジェバがいるだけだ。だからと言って軽く見てはいけない。ここで得られる情報はゲーム全体に関わる重要なものが多いからだ。すべての村人と話せば次の目的が見えてくるはず。



▲ふしぎな声とは何ぞや？魔物か、それとも味方か？

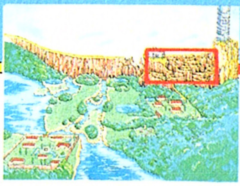


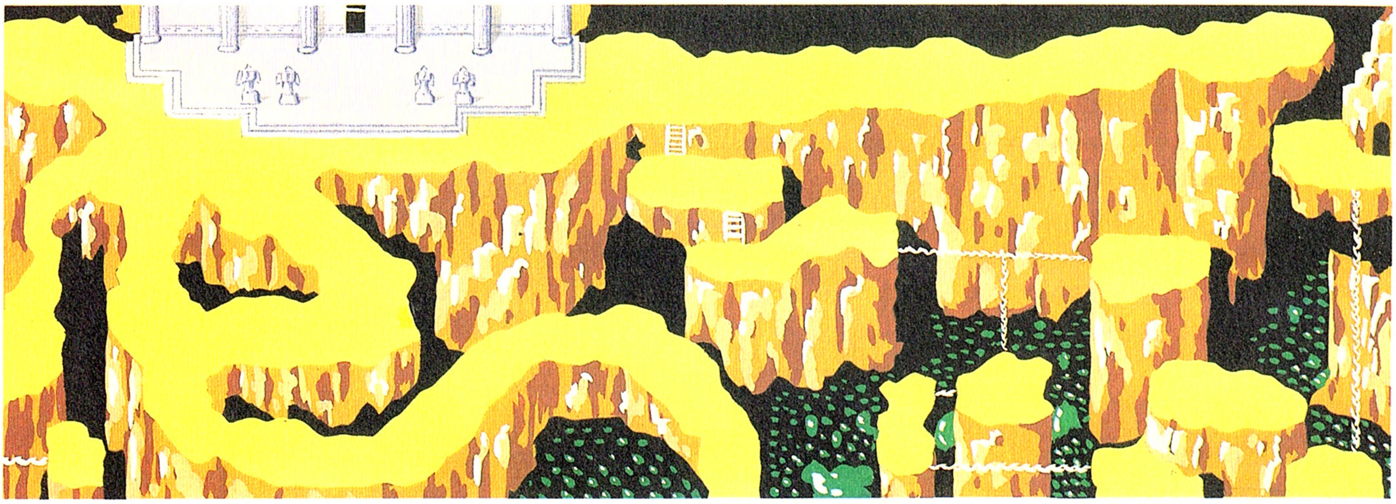


◀ジェバにアイテムをもらって、神殿へ



神殿への山道と盗賊の家に至る谷





ゼピック村の北を抜けるとここへ出る。北へ北へと進んでいくとすぐ神殿が見えてくるはず。ウヌガンをけ散らして進んでいこう。ウヌガンで経験値を稼ぐのもいい手だ。

右端の谷の奥には盗賊の家がある。彼と会っておくのも忘れずに。ただし、くさり地帯は狭いので敵と接触しやすい。HPにはじゅうぶんに注意を！



▲鎖の谷はウヌガンだらけ。レベルが低いうちは気をつけないと痛い目に合わされるぞ！

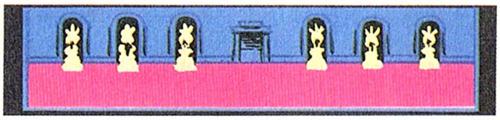


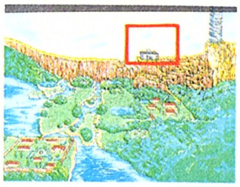
▶盗賊とはいってもそんなに悪い人ではなさそう。じっくりと話しを聞くと、大きな謎が見えてくる

太陽の神殿

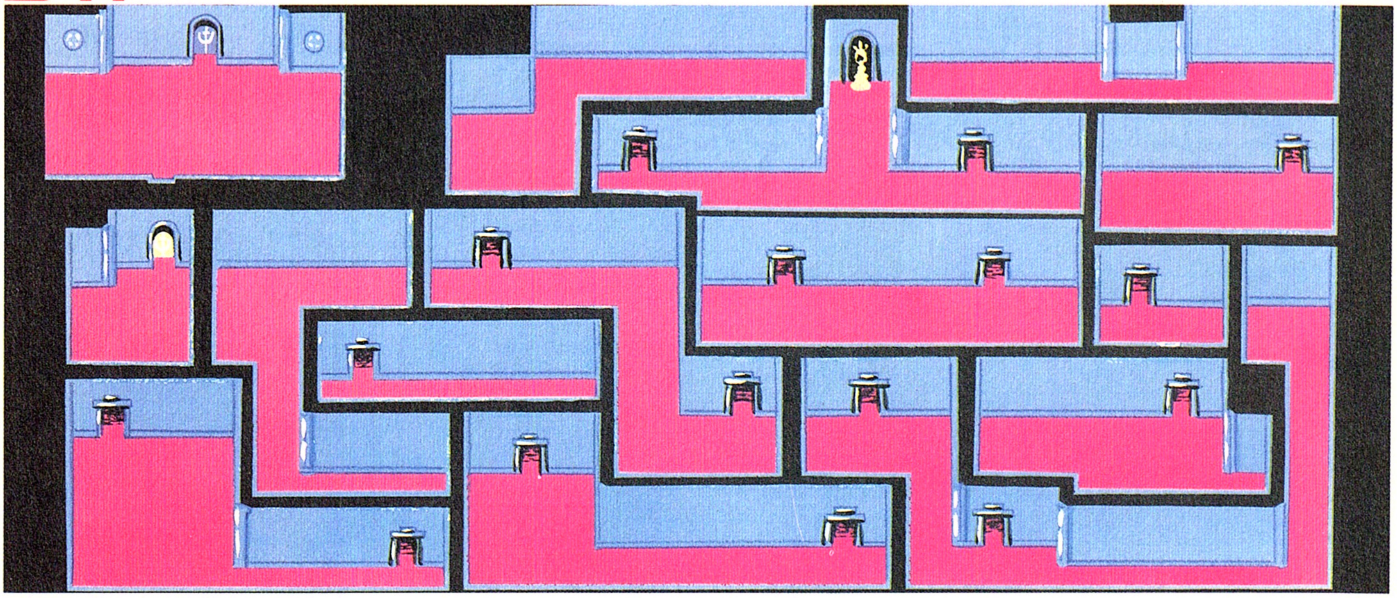
あるアイテムを持って入ると、1F左端の像が光っている。ここからB1Fへワープするのだ。B1Fには敵が出ない。じっくりと宝箱をさがそう。そして、左上の部屋へ。デカキャラがいる。

1F





B1F

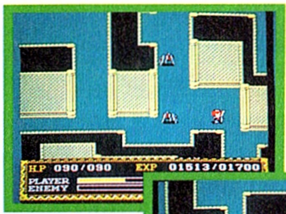


B2・B3F

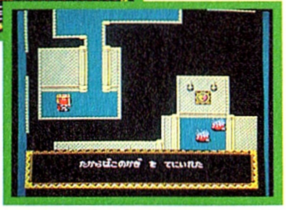


B1Fとくらべて、本格的に迷宮の様相になって来る。しかも敵が強い。じゅうぶんに注意して戦おう。あまり低いレベルで突っこんでいくと危険なので、せめて山道で少しでもレベルアップしておくべきだ。

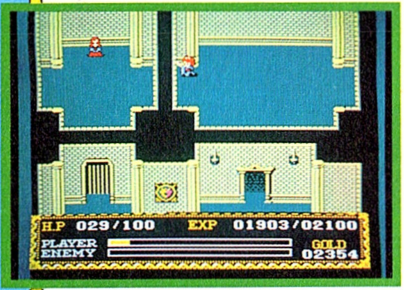
マップには記されていないけど、各所に宝箱がある。アドルの能力を高めるものもあれば、謎解きのカギになるものもある。見のがさないように集めよう。



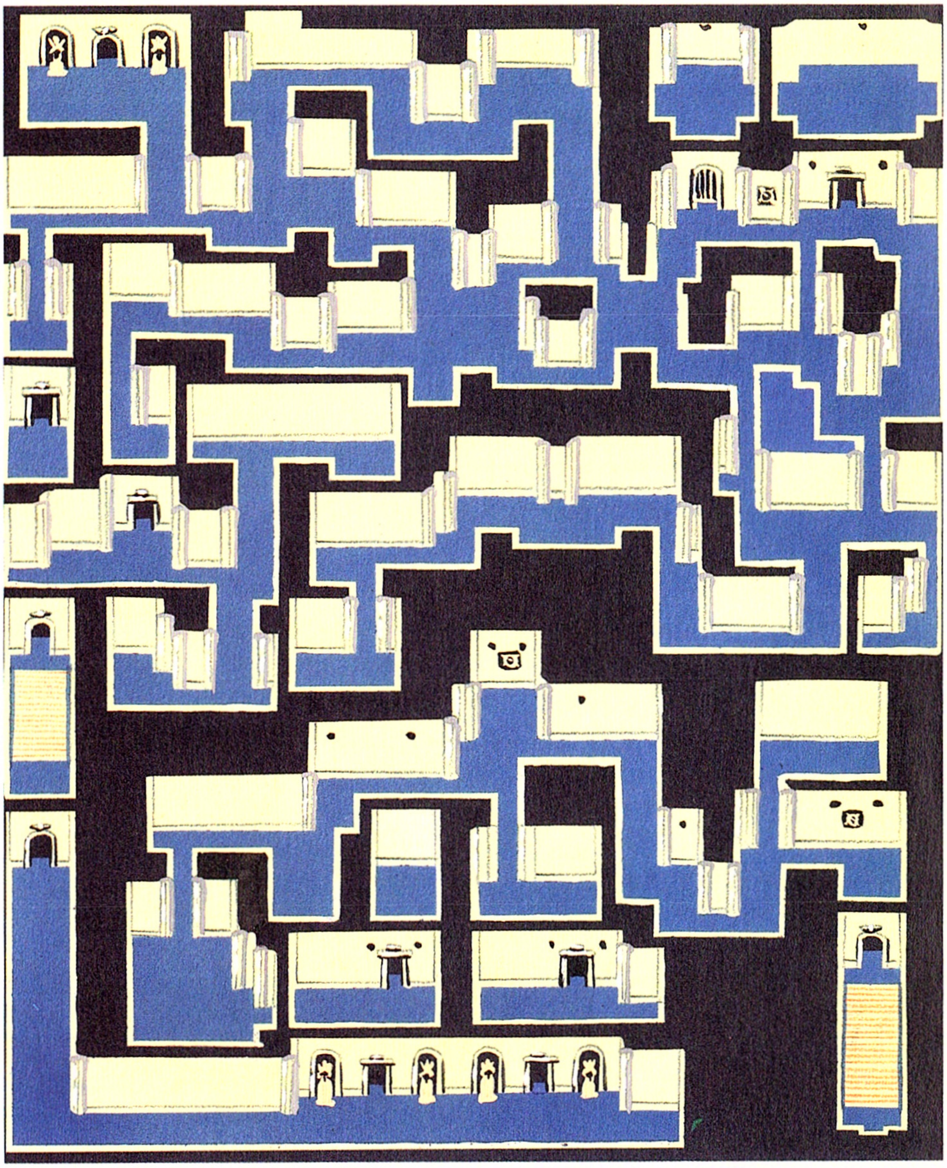
◀レベルが低いうちは、この階の敵はかなり強い。確実にやっつけよう



▶アイテムがさまざまな場所にある。マップを参考に探し回ろう！

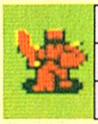
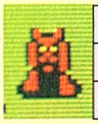
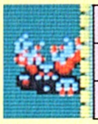


◀牢屋の奥には女の子がいた。どこかでカギを見つけて、女の子を助け出してあげよう



ここまでに登場する敵キャラたち

神殿のB3Fまでは7種の敵キャラしか現れない。まだまだたいしたことのないヤツらばかり。これから先はもっともっと手強いのが数多く現れるのだ。

名前		HP	EXP	G	説明
オークロット		25	2	6	木の姿をしたモンスター。最も弱い。
カーロイド		25	3	10	これも草原のザコキャラ。レベル3までは稼げるね。
リーボル		30	1	14	神の墓近くに現れる大型の狼。レベル5位までは注意。
ウヌガン		50	5	14	神殿付近に出現。レベル8位までの稼ぎキャラだ。
ブルナー		50	60	50	神殿B2、3Fに出現。動きが素早いので要注意。
カロン		50	40	50	神殿B2、3Fに出現。ブルナーと同じく強敵。
ルーター		50	60	70	神殿B2、3Fに出現。守備力が高いのだ。

B3Fから地下は…

B4Fはさらに強敵が潜んでいるだけではなく、各エリアがワープでつながっている迷宮だ。次号でマップを紹介するので、それを参考に進んでいこう。



▶床の色が変わり、敵も見たことないヤツがいる。ここは慎重に行こう

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

夏休みまっただなか。暑さに負けずに元気に遊んでいるかな？でも遊んでばっかりいて宿題の山を抱えたまま新学期に突入なんてことはしないでね。なんて偉そうに言いながらホットゲームスキャナーは始まるのだ!!

カセット／バンダイ／8月12日発売予定／¥5800

DRAGON BALL Ⅱ



ドラゴンボール大魔王復活

フォッフォッ!! アクションゲームの前作をはるかにしのぐ超ソフトの登場じゃ! カードで進めてカードで戦う、これが今度の亀仙流拳法じゃよ。悟空よ、ピッコロ大魔王を倒すため、長くてツラい修業の始まりじゃ!!

文／亀仙人松っちゃん

運命決定是札也、可進! 可戦!

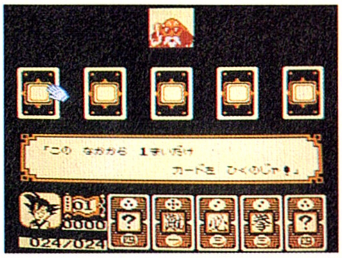
これ悟空よ、おまえには常に5枚のカードを与えておこう。このカード、マップ画面で1枚切れば上の星球の星の数だけ進めるのじゃ。使ったカードは破れてしまうぞ。急いで進むかユックリ行くかはおまえ次第じゃ! 先のことも考えて慎重に進むことじゃな…。





マップ画面の時にセレクトボタンを押せば、サブ画面が出るのじゃ。占いババ様がパスワードを、カリン様がおまえの能力と仲間を、ブルマが持ち物を教えてくれるのじゃ! 特にパスワードはまめにとっとくことが大事じゃ。おまえはどーもそそっかしいからの!!

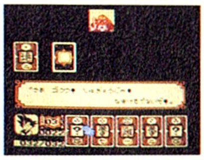
おまえが止まった所で、ワシの持つ5枚の絵札から1枚ひいてもらうぞい。そう! これがイベントじゃよ。5枚のカードで9種類のイベントがおまえを待っとるからの。何が起きるかは…ひいてみりゃわかるじゃろ。修業だと思ってガンバッてもらうしかないのお!



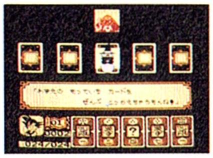
カードの種類

占いババ

ご存知、ワシのねえちゃんじゃ。ひいてから損得のわかるカード! ドキドキするじゃろ? ン?



◀ワシとの修業を始めるぞ! 修業を積み重ねて体力と技を鍛えあげるのじゃ!!



◀今までとっといたカードがみんなパーじゃ! ま、たまには幸運もあるがの!



◀神経衰弱、絵札が合えば仲間が増えるんじゃ……ン? なんで7枚なんじゃ?

シェンロン

ひいた者の願いをかなえるカードじゃ! 体力回復、不要カードの交換。アリガタイかぎりじゃ!!



◀神龍が仲間を呼んできてくれたぞい! マンモスラッチーとゆートコじゃな♡

ポポ

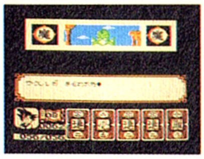
まさにハズレ……じゃが、考えようによっちゃあ次のポイントに進む近道かもしれんのう…。



◀うーむ、ハズレとはのう……それにしてもポポさんはヘンな顔しておるのう!

ピッコロ

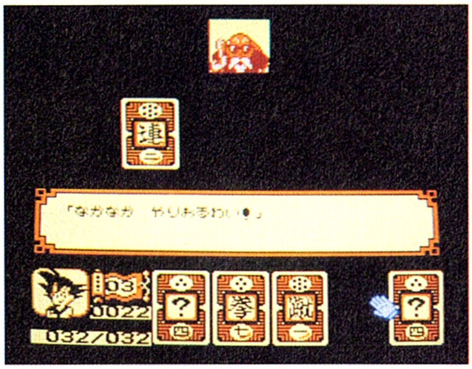
このカードは要注意! 敵が出てくるぞ! 実はこのカード、占いババの神経衰弱にも隠れとるぞ!!



◀さーて本番じゃ! 修業の成果を見せてもらおうかの。ほんじゃ、戦闘開始っ!!

修業励行、技量向上!!

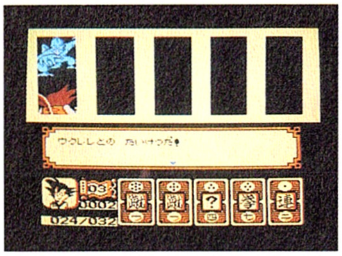
ねえちゃんのカードをひいて起こるイベントのひとつ、それが「修業」じゃ! ここの相手はワシじゃ、どんな武術も実戦だけで学ぶものではない。亀仙流組手を通じておまえに極意を伝えよう。基本的には戦闘モードと変わらんのじゃが、ワシは優しいからのう、ダメージは与えんことにしとる。レベルの低いうちは敵と闘うよりも得じゃぞ! 遠慮なくかかって来…ボカッ!(殴られた)

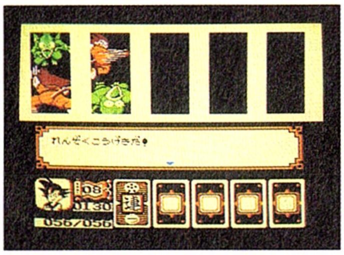


1. 亀どれ、ワシが先にカードをめくるかの…ホイサッと!!
2. 悟オラはじっちゃんのよりでかいカードだ! どうだっ!!
3. 亀フォッフォッ……次のカードで勝負を決めるかの…。
4. 悟次はどのカードを切ればいいーんだ? オラわかんねー!
5. …とまあこうやって勝てば、修業が増えてLVアップじゃ!!

亀仙流奥義、万能動画戦闘也!!

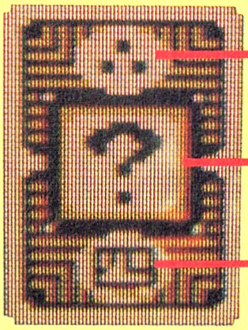
「ドラゴンボールII」が贈る新システムのひとつがこれじゃっ！ 星球の星の数で勝負するカードゲームがベースなんじゃが、そこはFC、もっと楽しみたいじゃろ？ 悟空のアバれまくる姿がアニメで見れるんじゃよ!! ワシももうちょっと活躍したいもんじゃ！





敵もしくは自分の挑んだ枚数で1ターンじゃ！ カード1枚ずつのめくりっこで勝負!! 勝てば中心の字の技を使って攻撃するんじゃ！ くれぐれも言っとくがの、どんなに攻撃力の高い技でもカードで負ければ使いモノにならんのじゃ！ 要するに勝機が必要じゃな!!

カードの使い方



戦闘モードでこの星球は攻撃力を表す。①～⑦で数の大きい方(①対⑦なら①)が攻撃できるぞ！ 大事な数じゃの!!

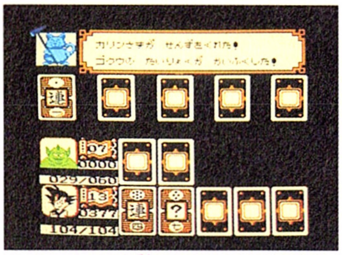
星の数で勝ったらこの技を使える！ 拳→パンチ、蹴→キック、連→連続攻撃、必→必殺技etc、他にもあるか!?

防御力を表す。上のふたつに気をとられて忘れがちじゃが、案外イザっちゅう時に生死を分けるカギになるんじゃ!!

以上のとおりじゃが、わかったかのお？ 配られるカードがランダムじゃから、敵と戦うまでにどれだけ「使えるカード」を残しとるかが勝敗の決めてなんじゃよ。そしてどーも負けそーな気がする時は、次のターンまで持ちこたえるために防御力の高いカードを切ることもひとつの手じゃな……悟空！ 聞いとるのか？

道中友人有、大変信頼的也!!

神龍や占いババのカードで仲間が増えるのは知っとるな？ ではその仲間はいつおまえを助けてくれるのじゃ？ …フォッフォッ、教えてやろう。戦闘中敵がカードをめくる直前にⒷボタンを押すのじゃ！ 右のような頼もしい仲間がいろんな手助けをしてくれるぞ!!



▲まさに“地獄にホトケ”じゃ！ カリン様が現れて、仙豆をくださった!! これを食えば体力が回復するのじゃ。感謝して戦うんじゃぞ。ワシはどっちかとゆーとランチさんのパフパフ…ボカ(殴)!!



◀持ち札はカス、体力もあとわずか……こんな時こそ仲間たちが役に立つのじゃ！ ヘルプミー!!



◀プーアル…ボクは変身の術が得意なんです。力は弱いけどガンバります！



◀ウーロン…オレは変身術と逃げ足だったら世界一だ…と、思うけどな！



◀ヤジロベー…あー腹へった！ オイラは腹一杯じゃなきゃ調子が出ねーぞ!!



◀ボラ…孫悟空、ワタシの友。この槍、悟空を守る。必ず守るぞ!!



◀カリン…ワシの持っとる仙豆は体力を回復させる薬。おまえにやろう！



◀ハシモト名人…オッケー、オッケー、ボクのウラ技に期待してくれっ!!



◀ランチ…つるせーな！ ガタガタ言ってるとハチの巣にしちまうぞコラ!!



◀餃子…“ボクノチョウノウリョク、ゴクウノタメニナル（テレパシー）”



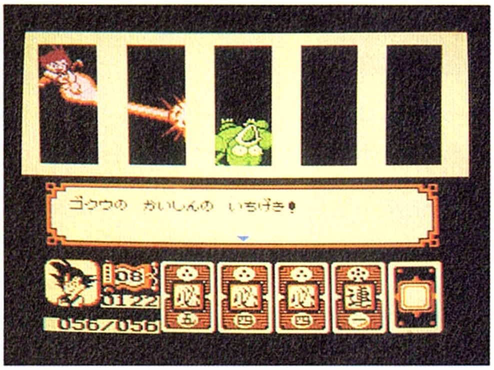
◀ヤムチャ…悟空！ オレにもちょっとは活躍させろよ！ 腕がなるぜ!!

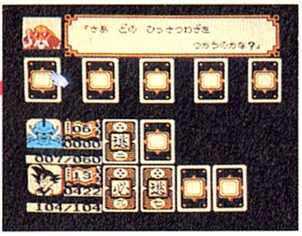


◀天津飯…フッ…、このオレに任せりゃ、ピッコロだって一撃必殺だぜ!!

多種多様的我必殺技！猛打一閃即天国

さぁていよいよ必殺技の使い方を伝授するかの！ 必カードで勝ったら、ワシがおまえに5枚カードを出そう。その中から1枚とってめくるがよい！ そこに書いてある技を使うことができるんじゃ!! おまえがレベルを上げればそれだけ使える技も増え、攻撃力も高くなるんじゃぞ！ ジャン拳、八手拳、残像拳、そしてかめはめ波etc、画面をとび出すぐらいの迫力で炸裂するんじゃ。これもひとえにワシのおかげじゃろ？





◀星の数で勝った！ さーてどれでも好きなカードを選ぶがいい。ワシの教えた技じゃ、そーカンタンには破られんがあんまり低レベルの技はかわされるぞ！ 気をつけろよ!!



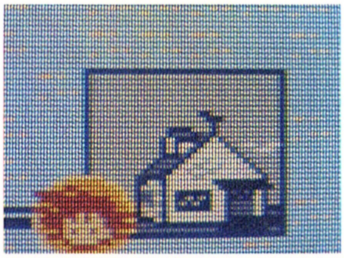
▶おっ！「かめはめ波」カードをひいたな……渾身の力と気合を両手で包むように固めたら、一気に押し出して叫べっ！ かー・めー・はー・めー・波ーっ!! じゃぞ！

本日現在是冒険旅行出発之時!!

ところで悟空よ、今回の冒険の発端を思い出してみようかのう……そう、あれは天下一武道会が終わってしばらくしたころじゃったの。買い物に行ったワシとおまえ、ランチさんの3人がカメハウスに戻ると、部屋は荒らされとるし、四星球がなくなっとる！ そのうえ、あろうことか、ワシのかわいい弟子、クリリンが殺されておったのじゃ!! 兄弟子のおまえも怒って飛び出したまではよかったが……ともかくこうやって旅が始まったんじゃな。さて悟空よ、おまえはこれより旅先の町や村でいろんな謎解きをしなければならん！ 足らぬノーミソをふりしぼってあらゆることを試して、その謎に挑戦するんじゃ！ クリリンのかたきを討ってドラゴンボールを取り戻すには、それしかないのじゃ!!

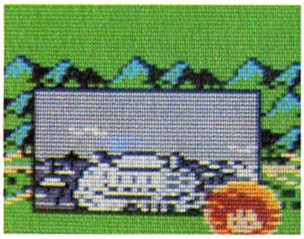
何処悟空行、冒険天地大紹介!!

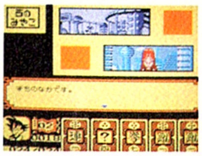
これから紹介するポイントはおまえがカメハウスを出てから行くべき場所じゃ…ただし！ 必ずしもこの順番で行くとは限らんし、何をすればよいか教えるワケにもいかん。自分の力でクリアしてこそ真の冒険なんじゃからのう…



西の都 文明開化都市、いわゆるシ・チーかの！

悟空とランチさんが最初に訪れる場所じゃ。何があるかな？





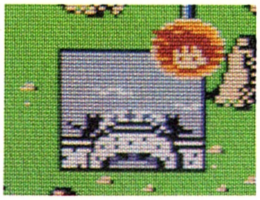
◀この町にはギャルもいれば噴水塔の責任者だっている。なかなか役に立つ情報が見つからんのぉ…

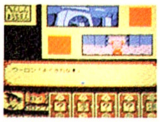


▶ナニ！ ブルマが誘拐されたじゃと!! 何かあったら大変だ、悟空よ急げ、ブルマを探しだすのじゃ!!

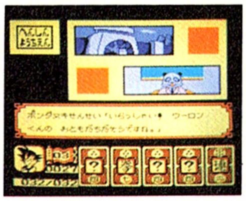
南部変身幼稚園 ウーロンの母校じゃ！

ウーロンとプーアル、ヤムチャはどうやらここにむかったらしい。特に変わったところもない幼稚園じゃが、どーやらここにも何かがある？



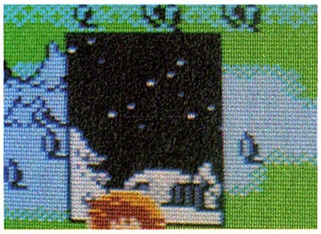


▲優秀な生徒に…

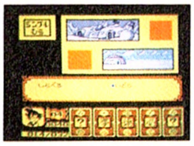


▶やさしい先生達!?

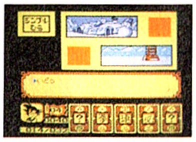
ジングル村マッスルタワーと極寒の地！



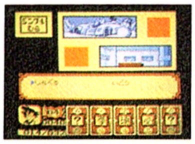
まずは注意！ この村は寒くて、移動するたびに体力が減ってしまうのじゃ!! そのうえマップは広いし、どうやら怪しき塔までそびえ立っとるらしいからの。かなりの難関じゃ、心して行くがよい！



◀モタモタしとるとスグに体力がなくなる！ これを克服せねば、この村のクリアも難しかろう。フォッフォッ！



▶寒空にポツンとそびえ立つマッスルタワー！ 見とるだけで凍っちまいそうじゃ……ブルブル、オシッコしたい…

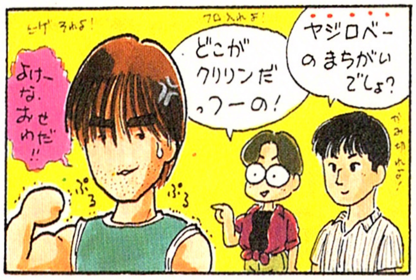


◀なんとかタワーの内部に入れた！ 外とはうって変わった雰囲気じゃが、鬼が出るかな、蛇がでるかな？

？ 暗いぞコワイぞ！ ナゾの穴!!

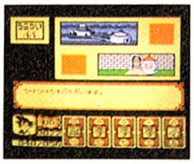
さてさて、いろんな所をまわってきたんじゃが、先は長そうじゃのう。これ、悟空!! のんびりしている場合じゃないぞ!! ドラゴンボールも集めなければならんしの。なに？ 次にどこへいくかじゃと？ そんなこと、ワシに聞かんで自分で考えい!! おっ？ ちょっとまて。あれは何じゃ？ ほれあそこの海の黒い穴じゃ。いったい何じゃ？





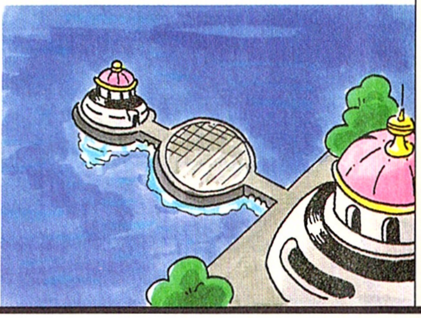
占いババの宮殿前半大詰め、頑張って！





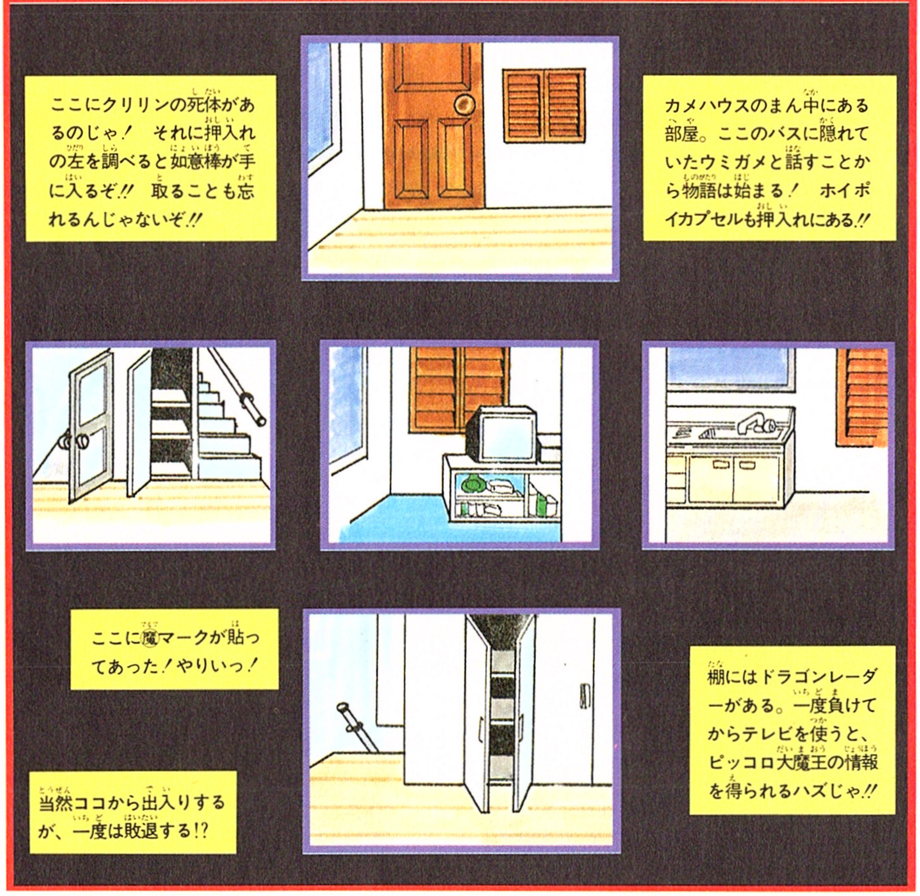
◀ねえちゃんの部下のオバケがおるな……フーム、コイツも何かを隠しとるのか？ 疑ってみた方がよかろう…

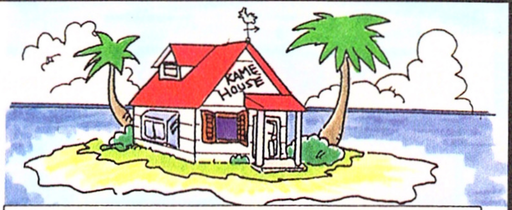
ワシのねえちゃんのうちに着いたようじゃな。ねえちゃんのことじゃから今さら敵だとは思わんが、なにせこのババ様はイタズラが大好きじゃ！ どーも気になるな……。



西域冒険直前検査、全員熟考謎解開始!!

これがカメハウス全マップだ!!（順不同）





登場人物


◀亀仙人。ピンチの時に助け舟を出す。知恵と勇気の師匠！ カワイコちゃんのアイドルでもある……というのはウソじゃよ。


◀ランチ。クシャミをすると人格と髪の色が変わってしまう。いつもはカワイイギャルなんじゃがのぉ……悟空と西の都に行く


◀ウミガメ。とってもおとなしいワシの乗り物。かわいそうに、恐怖のあまりバスルームにずっと隠れておったんじゃな……


◀クリリン。こ憎らしくてチビの不肖の弟子じゃったが、こんな姿になっちまうとは。悟空よ！ きっとかたきを討つんじゃぞ!!

ここにいるのはみなおまえの仲間じゃ、ウソなどつくことはないから、ひとりひとりと何度も話してみることじゃ。さすれば道も開くじゃろう！

アイテム

如意棒	取った途端にタンバリンに奪われてしまう……
D・レーダー	同じくタンバリンと戦った時に壊れちまうのじゃ！
ホイポイC	小型飛行機になって、西の都への移動ができる！

西の都に行くには？

クリリンのかたきを討とうと飛び出したおまえはピッコロの手下、タンバリンに軽く倒されてしまうハズじゃ！ 修業不足はともかく、おまえは無鉄砲すぎるぞ。ドラゴンレーダーも、如意棒もキント雲も失ったおまえはもう一度カメハウスに戻ってやらねばならぬコトがある。ひとつは敵の正体を知ること！ もうひとつは西の都へ行く手段を探すこと!!

西の都へ行けば、新たな展開がオヌシを待っているハズじゃ。それから、修業も忘れずにするんじゃぞ!! ピッコロもそうじゃが、その手下の魔族もとんでもなく強いからのう。よし悟空、西の都へ出発せい!! ピッコロを倒せるのはオヌシしかおらんからな!!




▲そうか、やはりピッコロが…


▲ホイポイCが飛行機に！

MAP画面

最初のうちは写真のように道すじが記されてはおらんが、旅を続けるうちに全てのポイントは一つの道で結ばれる！ さあ行け、孫悟空!!





ファミコンウォーズ

♬とうちゃんやかあちゃんにはないしょだぜ～、というノリかどうかはしらんけど(たしかこうだったよね)、数あるＳＬＧの中でも、一番これがハデでノれるＳＬＧなのである。しかし、どの代理店が作ってんだろ？

文／タイレル辻

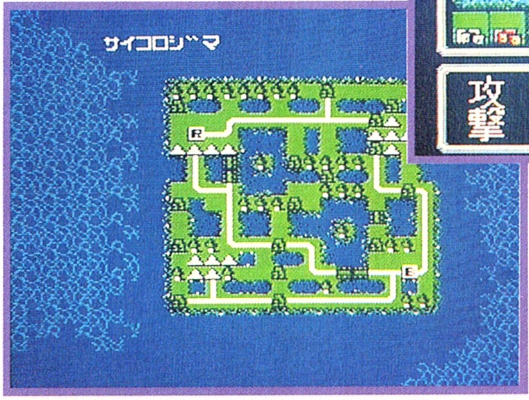
わかりやすいW・SLGだね

今回はホットゲームスキャナーなのでＳＬＧ講座みたいなカタイ話は抜きにして、ＦＷのとってもオモシロイところをご紹介しようというわけだ。

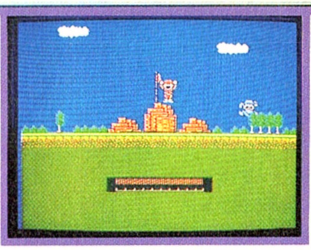
まず、こいつぁリアリティーを追求するんじゃなくて、プレイしててあきない、楽しいゲームにしようとしてるんだね。つまり、わかりにくい複雑なルールを一切排除して、単純明快なＳＬＧにしたわけ。だからＳＬＧをプレイするのが初めて、という人でもとっつきやすい、はっきし言ってハマリーのゲームなのである。15個占領は簡単だけど設定がいろいろあるからね。夏休み中はこれをやってた、なんて事にもなりかねないんよね。つるかめつるかめ(元祖)。



▶ヘックスは四角。碁盤の目のように区切られている



◀このようなマップが15コあって、全部占領すると16コめがでてくるのさ



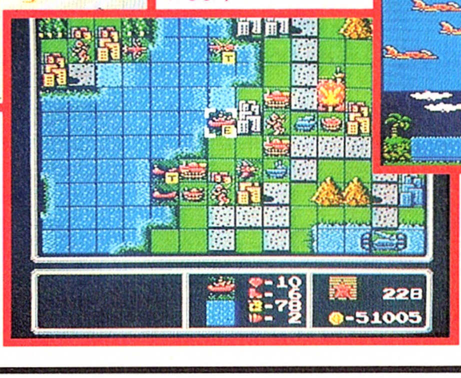
◀敵の都市を占領した。いかにもファミコンという感じのグラフィックだね

戦闘シーンのハデさはどんなSLGにも負けんぜ！

このW・ＳＬＧをとっつきやすくしてるのは、なんといっても各戦闘シーンや占領、乗車等のグラフィックだよね。そして、部隊の明確な得手不得手が出てることだ。これだけ部隊間のバランスがはっきりしてれば、この敵にどの部隊をぶつけようか悩む心配はないからね。たとえば、歩兵、戦闘工兵は装甲輸送車にめっぽう弱い。自走砲は戦車に弱いし、戦艦は爆撃機に弱い。だけど戦車は自走砲の攻撃に弱いし、航空部隊は戦艦の砲撃に弱いんだ。こいつは覚えとこうな。



◀高射砲対戦車Ａ。高射砲はなにもできないのだ。それと地形に注意。敵を攻撃するときは防御力の高い方から攻撃するようにしよう



▶戦艦の艦砲射撃はほぼ無敵だ。このように砲台として使うようになるのだ



▲戦艦、自走砲の天敵・爆撃機はこのように戦闘機で攻撃するのが一番だ。そのためにも、戦闘機は戦艦の３～５ヘックス先(空港の方)に配備するのが理想的

ZOCがないとどうなるの？

たいていのW・SLGにはZOCがある。これは自分の部隊の回りを、敵がすり抜けて行けない、部隊の上を他の部隊が通り越せないなど（最近は通り越し可のゲームが増えた）だ。これはちょいと考えればわかるぜ。もし敵ターンでも、自分の目の前を通って行く敵部隊を見逃すはずがないだろ？　ましてやそれが他の部隊に向かってるなんて時はなおさらだ。ただ、これはどれがその範囲なのかわからなくなったり、進攻が遅くなり、全体の時間がかかって、途中でゲームにアキる場合もあるわけ。初心者にはたんにメンドーなだけなのではなかろうか。こうなると、敵の進攻を止めたいときには部隊でカベをつくらなければならなくなるんだよ。これ重要な事ね。



▶歩兵部隊を守るために、戦車Aとヘリ2部隊でカベを作った。こうすれば敵はカベ部隊を破壊しない限り歩兵には近付けないというわけだ



▲その後は、部隊をカタマリで動かして行く。ようするに、ZOCがないと敵が部隊と部隊の間をすり抜けて、思わぬ部隊が攻撃されてしまうのだ。まわりの敵の移動距離をちゃんと計算しておこう

各ユニット説明

前回ちょこっとやったけど、バランス等が変わるってことであまり詳しくやれなかった。今回は得手不得手がはっきりしたんで、その事を中心にどのような時に使うか考えてみようと思う。



価	1000		
移	3	燃	99
弾	3	射	1

こいつは都市占領でしか役にたたない。あとは大量に作ってオトリ部隊として使うしかないね。敵はなんだかんだて歩兵を優先して狙ってくるからさ。



価	2000		
移	2	燃	70
弾	3	射	1

移動距離、弾数など問題点が多いがそこそこ使えるヤツ。敵の都市を落とす時に使うようにすればいい。装甲輸送車には弱いのはぜんぜん変わってないけどね。



価	16000		
移	6	燃	70
弾	6	射	1

陸上部隊としては最強の破壊力を持つ。陸軍のすべての車両に対して強いのだが、自走砲A、戦艦等の間接攻撃にはめっぽう弱いので注意すべし。



価	6000		
移	5	燃	50
弾	4	射	1

これはビンボーなマップで重宝する戦車である。戦闘では主に装甲輸送車つぶしに使うようになる。初盤はムリにAにしないでBを作っておこう。



価	4200		
移	6	燃	70
弾	4	射	1

ほとんど殺人兵器してる部隊。都市の上とか進攻してきたうざってえ歩兵、戦闘工兵はこいつでイチコロよ。しかし、戦車にはとってもよわいの。



価	13000		
移	4	燃	50
弾	5	射	5

戦車Aをつぶすにはこの部隊が一番だ！射程の死角に入り込まれないように。これは、2部隊でカバーしあえばよいのだ。それとなるだけ都市の上に配備しよう。



価	5500		
移	5	燃	30
弾	3	射	3

射程が2～3なので、戦車などの部隊の後ろについて、後方からの支援部隊、てな感じで使うだろう。ただし、はっきり言って使いモノになんないけどさ。



価	11000		
移	4	燃	40
弾	2	射	5

これは防御用なのでほとんど使わないだろう。これも射程が3～5と自走砲Aと同じなので、死角に入り込まれないようにしよう。残弾には注意すべし。



価	5500		
移	5	燃	50
弾	4	射	1

敵の航空部隊と接触して攻撃するようになるので、ほぼ防衛にしか使わない。というわけでほとんど生産する事がない部隊なんである。



価	3000		
移	5	燃	60
弾	0	射	1

陸上部隊に弾や燃料を補給する部隊だ。自走砲Aや対空ミサイルを生産したら必ず作る事。それに広いマップでは、補給はこの部隊に頼るしかないのだ。



価	22000		
移	10	燃	99
弾	5	射	1

主に敵の戦闘機か、爆撃機と戦うためのものだ。特に爆撃機が戦艦に近づかないように常に対空哨戒を怠ってはならない。敵戦闘機には2部隊で集中的に攻撃しよう。



価	15000		
移	10	燃	99
弾	4	射	1

爆撃機や輸送ヘリをつぶすのに使う場合が多いんじゃないかな。特に敵のヘリの数が多い場合には重宝するぜ。戦闘機Aには近づかない方がおりこうさん。



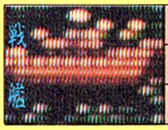
価	20000		
移	8	燃	99
弾	5	射	1

キョーフの戦艦つぶし部隊である。ただし、地上攻撃専門の部隊なので戦闘機、対空ミサイルに狙われたらおしまい。終盤では自走砲つぶしとかにも使うようになる。



価	4000		
移	6	燃	60
弾	4	射	1

歩兵を最前線に送り込むための輸送専門の部隊だ。最前線に着いたら歩兵を降ろして、近くの敵歩兵部隊を攻撃すればいい。燃料が少ないので落とさないように！



価	28800		
移	6	燃	99
弾	6	射	5

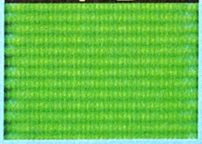
海軍が使えるマップではこの戦艦の数で勝負が決まるぜ。海に浮かぶ最強の砲台だもんね。この部隊に対抗できるのは戦艦か爆撃機だけだ。

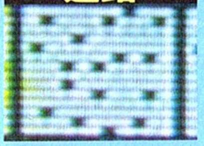


価	18500		
移	5	燃	99
弾	6	射	1

陸上部隊を2部隊積んで、砂浜のある岸に降ろすことができる。搭載中には絶対に攻撃を受けるなよ。対空能力がそこそこあったりする。

それでは、ソラマメジマ攻略戦！をやってみようかなっ！

平地

防御力はほとんどナシ。道路にいるよりマシってところかな。歩兵は特にね。移動はそのまま1の消費で進める。

道路

防御力ナシ！ ほとんどデータどおりの戦闘結果が得られるだろう。ここで戦闘しちゃいけねーぜ。当然移動消費は1。

森

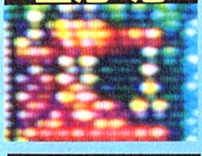
若干マシという程度の防御力がある。車両はここを通るときに移動力2を消費するぞ。計算を間違えないように。

山

ここへは歩兵、戦闘工兵しか入れないのだ。移動は2消費する。防衛力が最高なので、山に一時入るという手も。

都市

占領の目的地だ。ここにいると守備力がアップするし、全補によって部隊の数を回復させるなんてこともできる。重要。

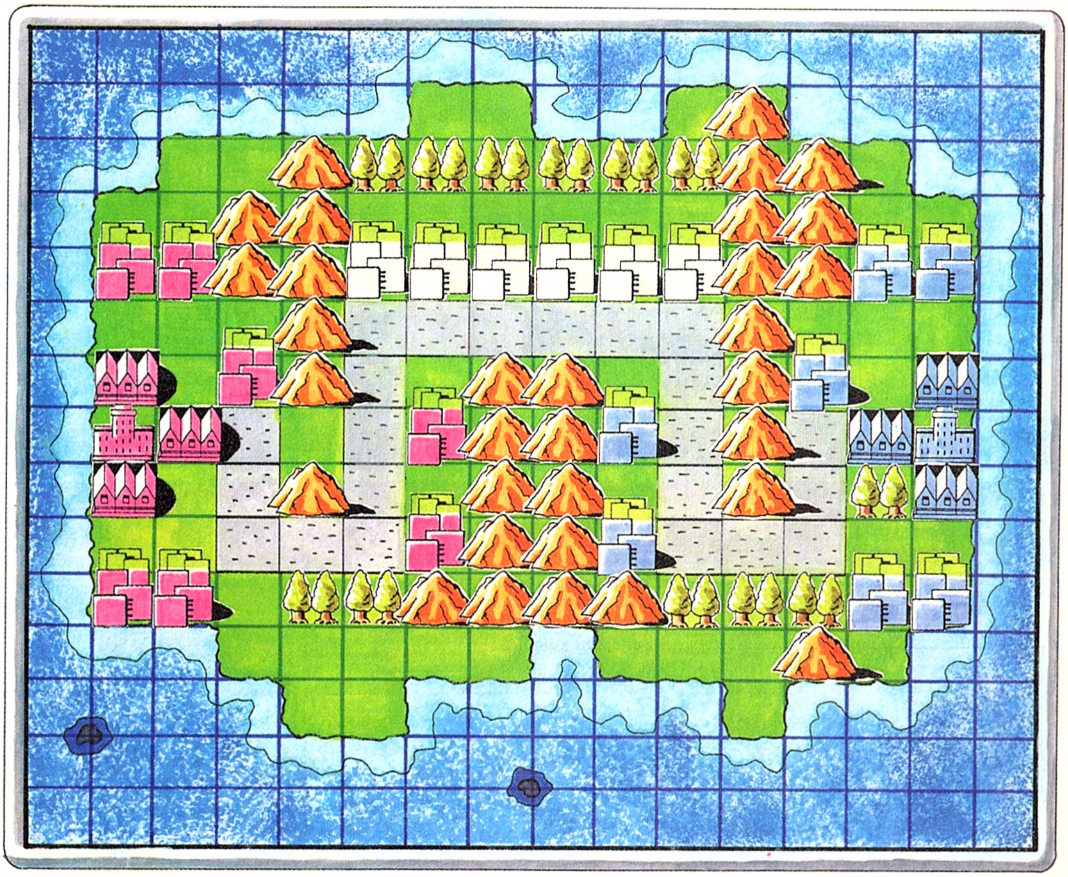
空港・港

ほとんど森の中にいるのと同じ防御力を持っている。移動消費は1だしね。港での艦船の防御力はその倍だ。

川

入れる部隊は歩兵、戦闘工兵と移動力が6ある部隊のみ。移動消費は6で、防御力は道路と同じく最低になる。

海

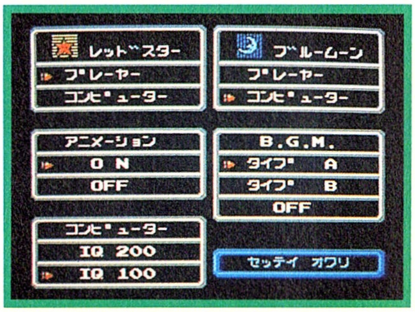
ここは艦船しか移動できない。当然移動消費は1、そして防御力もサイテーである。戦艦には関係ないか。



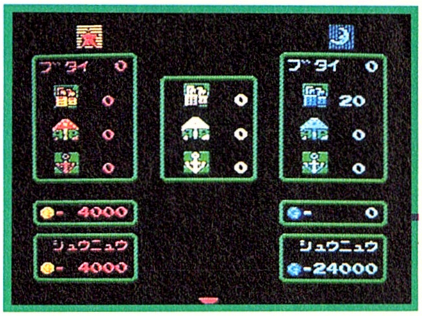
レッドスターとブルームーン、IQ100と200……

FWをプレイする前に、いろいろな設定を確認してみよう。レッドスターは左側の先攻、ブルームーンは右側（右翼とかいう意味ではない。あたりまえか）の後攻となる。当然のことながら先攻の方が有利なのだ。それに、だいたいのマップが赤軍に有利に作られてるしね。キメンハントウは青軍に超有利だけど。

さて、IQ100と200の違いは、前線の張り方が積極的になるんだ。難しい言い方かな？ FWの場合、敵よりも収入が多くなることが先決。その為に前線となる都市を中立より一歩敵陣に入った所に設定するんだけど、100だと守りばっかりで前線が縮小していて、200だと拡大してくるわけだ。細かく生産しないでA部隊を作るとかね。さあ、キミはどの設定でチャレンジするだろうか？



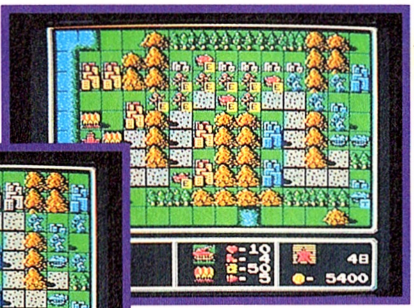
▶各設定はこれだけある。ゲームを始めるとアニメーションとBGM以外は変えられなくなる



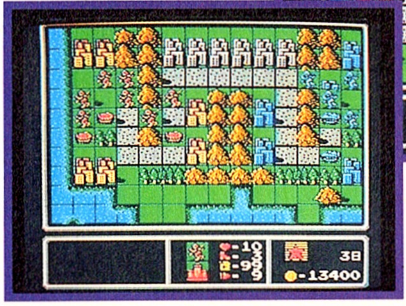
◀これがキョーフのキメンハントウの初期状態だ。しかし、このようにブルームーンに有利なのはごくわずか

1 前戦の確保を最重要に！

そいではいっとおアタマのマップ、ソラマメジマを攻略してみましょ。ここは最初だけあって陸戦だけのシンプルな地形だ。初めはマップをよく見ることね。どこら辺で最初の攻防があるか考えなきゃ。中央の6つの未制圧都市をいくつ取るかってことがすぐ頭に浮かぶようにしよう。そう、そのうち4つを先にいただこう。そのためには途中で占領できても止まらずに前戦の都市へと進む。こうして4つめの都市をおさえた。次は5つめの都市の上に装甲輸送車をおいてしまおう。こうすればとりあえず都市は占領されないからね。



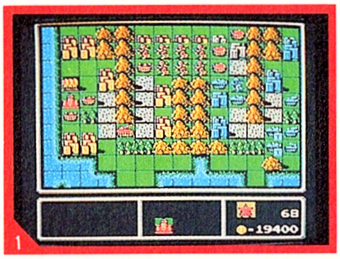
▼装甲輸送車を3部隊生産した。これで敵歩兵部隊をかこんでしまえ。歩兵は前線へ休みなく進むこと。途中の占領は後続部隊に！



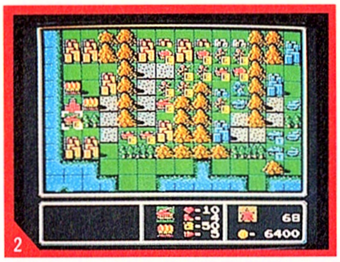
▲敵の歩兵は結局6番目の都市にしかたどりつけなかったようだ。これで経済的に相当な差をつけることができたぞ

2 自走砲を配備する!!

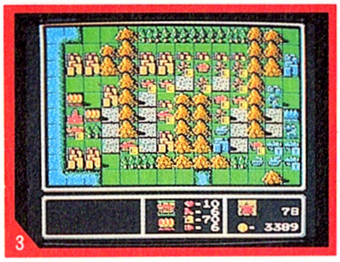
前線に装甲輸送車と歩兵を置いたら、次は自走砲を生産する。これで前線にいる部隊は壊滅するだろう。この自走砲は重要な戦力となるのでできるだけ早めに生産すること。だけど戦線に装甲車2部隊ぐらいは配備しないと突破されるぞ。自走砲は写真のように都市の上に配備すること。2部隊めの自走砲もなるべく早く生産して、敵の進入路をふさごう。それから戦車Aの生産を本格的に始めるぞ！



1



2



3

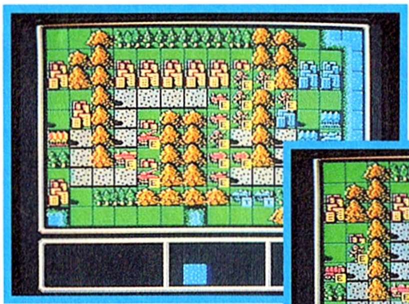
1 作戦通り6番目の都市にいた歩兵部隊を装甲輸送車で壊滅した。そして、自走砲を配備予定地へ進攻させる

2 敵の都市に占領を仕掛けた。すると敵は部隊を自走砲の射程内に移動してくる。こうやって敵をどんどん壊滅していくのだ

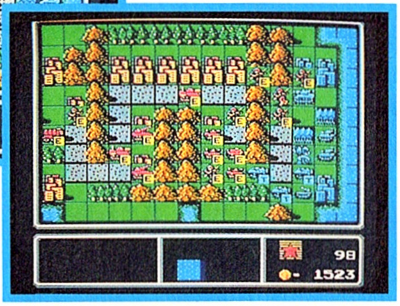
3 次は自走砲の2部隊目の配備だ。この配備が終われば敵はぐっと押戻されるようになる。歩兵の消耗に注意すべし

3 敵をジリジリ押していく

自走砲の配備が終わる頃には、6つ並んでいる都市5つはこちらのものになってるだろう。このあたりに進んできてる敵戦車Bをまず壊滅し、つぎに装甲輸送車をこちらの戦車Bでつぶしていく。そうすればあとは敵歩兵だけだ。こうやって敵の都市をこちらのモノにすると、敵は千の収入が減り、こっちは千収入が増える。つまり敵と二千の収入力の差がでてくるのだ。このことは忘れないように。逆に自分がそうなる場合もあるんだぞ。そうやって下の都市2つもいただいてしまうのだ。



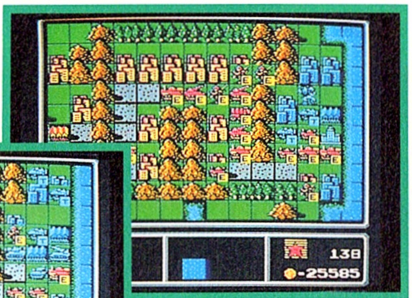
▼自走砲のおかげで敵の2つめの都市に占領を仕掛けられた。こうしたら、最初の自走砲を敵地の方へと移動させよう



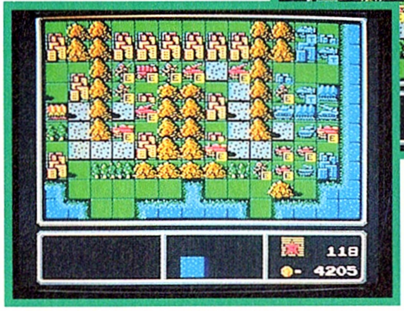
▲上の方から歩兵を侵入させ、敵の戦力を2分してしまう。このスキに、敵の首都への道筋を確保しておく

4 歩兵をオトリに使って

最後の詰めの段階になると、敵も自走砲Aを作って守りに徹してくる。このまま進んでも被害が増えるばかりなので、こちらも自走砲を前線まで進める。この時補給車を作っておくこと。そうしたら自走砲Aを2部隊ほど敵の射程内にいれる。こうすると次の敵に攻撃されるので、上か中央の都市に占領をかけるのだ。すると敵は自走砲にでなく、この歩兵を攻撃するぞ。このスキに次のターンで攻撃して壊滅させてしまおう。1台たりと逃してはならん。次に2部隊補充されるからね。あとは戦車Aをどんどんつぎ込む物量作戦でいけばおしまい。敵の都市を占領するのは最後まで行うこと。わかったな？



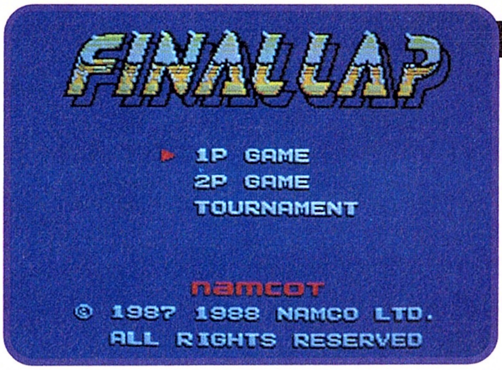
▼敵が自走砲を生産してきた。しかし、すでにそこまでの道筋を確保してあったので、すんなりと戦車を進攻させることが出来たのだ



▲自走砲がなければほぼ恐いものはない。あとは物量に任せて攻めればいいだけだ。とりあえず2週間が攻略の目標ね

カセット／ナムコ／8月9日発売／¥5200

FINAL LAP



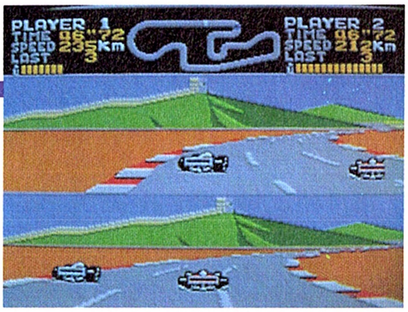
ファイナルラップ

「ファイナルラップ」の魅力は、なんといっても2人同時にプレイできるってこと。友達同士で対戦すると、ほんと熱くなるんだよネ。COM相手では味わえない、人と人とのかけひきが面白い。もはやレースは格闘技!?

文／しんすけ

夢の2人同時プレイが遂に実現したぞ！

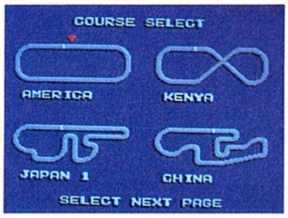
ゲームセンターで人気を博した、あの「ファイナルラップ」が、この夏、ＦＣ用ソフトになって登場だ。テレビの画面を上下２分割することにより、アーケード版同様、エキサイティングな２人同時プレイが楽しめるようになっているぞ。また、世界各地を転戦してゆくという、Ｆ１グランプリさながらの１Ｐプレイモード〝マッチレース〟も魅力一杯。マシンのセッティングモードも備わり、いやがおうでもＦ１気分を盛り上げてくれるのだ。

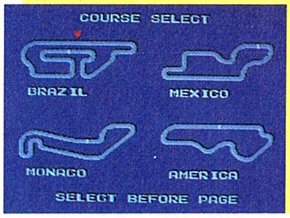


▲上の画面がプレイヤー1、下がプレイヤー2。この興奮は対戦モードならでは

ゲームモードは5種類も用意されている

プレイモードは５種類。各モードの持ち味はさまざま。この基本モードに君の創造力をプラスすれば、遊び方はもっともっと広がりそうだ。各モードとも、ラップタイムとベストラップがレース後に表示されるから、友達とタイムトライアルレースをしてみるなんていうのもおもしろそうだね。また、リーグ戦なんかを開催しちゃうのも手。勝敗表をつけて、週間ランキングを競ったりしてね。





1P GAME

- **マッチレース**　世界各国の代表選手を相手どり、全20戦20コースを勝ち抜いてゆく。勝つごとにセッティングポイントが増え、その配分によりマシンの性能はアップしてゆくぞ。全勝すれば優勝だ。
- **テストレース**　練習走行用モード。対戦前にコースを研究したり、マシンのセッティングバランスを調整したりと、活用範囲は広い。各周回のラップタイムとベストラップも表示されるから参考に。

2P GAME

- **ノービス**　マシンのセッティングはなく、同等の条件でスタート。しかし、先行車には性能が下がるというハンデがかせられる。最後まで緊迫したレースが楽しめるアーケード版移植モードだ
- **エキスパート**　ノービスが誰でも楽しめる入門レースだとしたら、エキスパートは実力勝負の本格レース。レース前のセッティングがマシンの性能を100%左右するぞ。あとは君のテク次第！
- **トーナメント**　２人づつ対戦し、勝ち抜いていくトーナメント戦（マシンのセッティングはなし)。４人～８人までエントリーできるぞ。仲間の中で一番速いヤツは誰だ!?　トーナメントで決定だ！

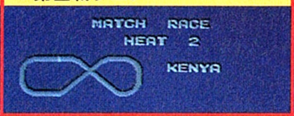
第1戦から20戦までの全コースを紹介

マッチレース全20戦の舞台だ！　1戦ごとに相手が手強くなってくるぞ！

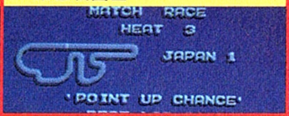
▽第１戦アメリカ(１)



▽第２戦ケニア



▽第３戦富士



▽第４戦中国



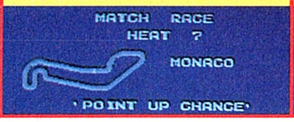
▽第５戦ブラジル



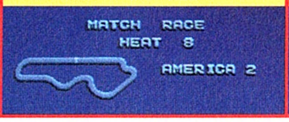
▽第６戦メキシコ



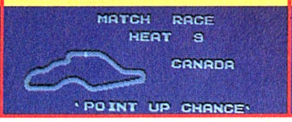
▽第７戦モナコ



▽第８戦アメリカ(２)



▽第９戦カナダ

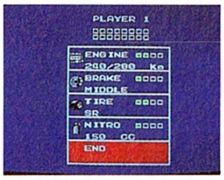


▽第10戦アメリカ(３)



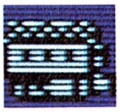
マシンのセッティングで勝負だ

あらかじめ設定されたセッティングポイントを、マシンの各パーツに振り分けることによって、性能をアップさせることができる。この振り分けがセッティングなのだ。重要なパーツにはポイントを多くすること。



コースや自分の走りに合わせて振り分けよう

ポイントの数	□□□□	□□□■	□□■■	□■■■	■■■■
ENGINE	220/250	230/260	240/280	260/300	280/320
BRAKE	LOW	MIDDLE	HIGH	SUPER	SPECIAL
TIRE	BIAS	RADIAL	SR	HR	VR
NITRO	100cc	150cc	200cc	250cc	300cc



エンジンはやっぱりパワフルなほうがいい。とくに直線の多いハイスピードコースならエンジンをバリバリにすべし



FC版ファイナルラップに関しては、あまりブレーキには気をつかわなくてもいい。"ミドル"ぐらいで十分かもね



タイヤをケチると、コーナーでふくらんじゃって思いどおりに走れない。コーナーの多いコースなら良いものを履け



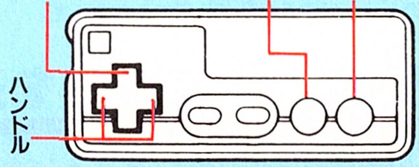
エンジン出力を瞬時にパワーアップさせる液体。容量に限りがある。ここぞ！という時に使いたい奥の手だ

FC版ならではのテクを身につけようぜ！

FC版では、アーケード版のようにコーナーでテールがスライドするといったような、マシンのシビアな挙動は抑えられているんだ。つまり、誰にでも楽しめるファミリー指向のゲームに仕上っているといえるね。でも、なめちゃいけない。FC版にはそれなりに、アーケード版にはないテクが必要なのだ。マシンのセッティングしかり、コーナーでの操作しかり、ニトロを使うタイミングなどなど、なかなか奥が深いんだぜっ！

〔操作方法〕

操作方法はいたってシンプル。各操作は下の図のとおりだ。メンドウなギヤ操作は無い

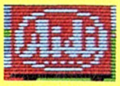


CMカンバンに注目！

レース中、コースを走っていると次々といろいろなカンバンが目に飛びこんでくるんだ。おもしろいからその一部を紹介しよう。



ヘンダの輝くHマーク。最近はプレリュードがかっこいい



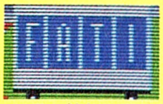
アイディである。アイディにはクラトロがある。



カメルだから亀のマーク

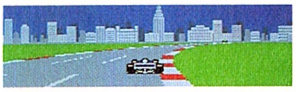


ボナとお読みするんでしょうか？



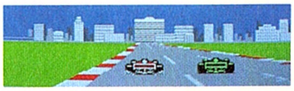
ファティはかっこいい

◎コーナーはインベタで駆け抜けろ！



◀コーナーではマシンが外へ外へとふくらんでいくぞ。内側のゼブラゾーンに沿って、インベタで走ろう

◎ニトロパワー爆発！



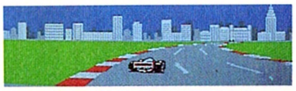
▲ムダ使いせず、勝負のポイントでキッチリ使いたい。使うべき場所は直線。高速コースならニトロを多めにね

◎タイヤをケチりすぎると…

▶タイヤのレベルが低くなればなるほど、コーナーでのふんばりが効かず、マシンは外へとふくらんでゆくぞっ

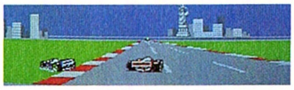


◎コーナリングテクは2パターン!!



◀Ⓐを常に開けっぱなしで、Ⓑを断続的にかけながら曲がる方法や、✚を小刻みにきりながら曲がる方法が速い

◎リタイア！



▲あまりにも遅すぎると容赦なくリタイア（失格）させられちゃうのだ……



▲はれて勝者になると、このシーンが拝めるんだ！

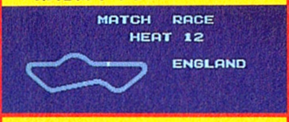


▲マッチレースで敗退すると…夕陽が目にしみるぜ…

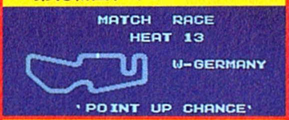
▽第11戦フランス



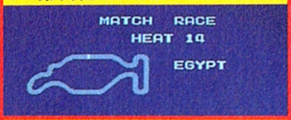
▽第12戦イギリス



▽第13戦西ドイツ



▽第14戦エジプト



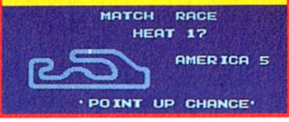
▽第15戦アメリカ（4）



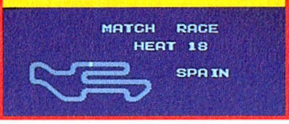
▽第16戦ギリシャ



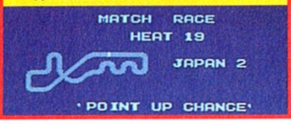
▽第17戦アメリカ（5）



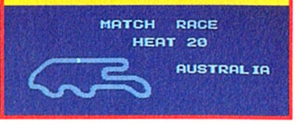
▽第18戦スペイン



▽第19戦鈴鹿



▽第20戦オーストラリア



ディスク／コナミ／8月19日発売／¥3300

KONAMIC TENNIS



コナミックテニス

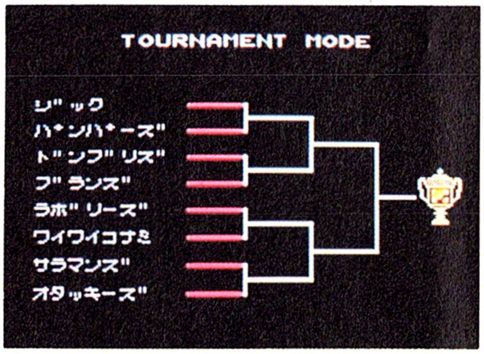
今やファミコンゲームの中でも完全に1つの分野として確立したSPG。特にこのテニスは中でも大人気なのだ。〝コナミックテニス〟の場合、数あるテニスゲームの中でも正統派。変化球もビシバシ決められるんだぜ！

文／ニョクマム古橋

対CPで練習して友達のディスクになぐり込みだい！

ゲームのバリエーションは、トーナメント、EXHIBITION(VS)、エキサイティングの3モード。トーナメントはいわずと知れた勝ち抜き戦。自分のチームと選手を選び、3回戦を勝ち抜けば栄光の優勝カップを手にすることができるぞ。VSモードは、対戦チームと対戦相手を選べる。1回勝負の練習試合だけど、ライバルの手の内を知るにはいいよね。

そしてエキサイティングモード。これは、友達のディスクにセーブされた選手と、対戦できるんだ。もちろん、この場合は、対コンピュータじゃなくて、相手は友達と友達のオリジナル選手ってことになるわけね。そ、このゲームは自分の選手を育てられるんだ。



出場選手は8チーム32名。キミは誰を選ぶ？

で、気になる出場選手。1チームが4名、それが8チームあるから全員で32名、それぞれのチームには、特徴があって、サーブが強かったり、やたらと足が速かったりはたまた体力のカタマリだったり……。ま、どのチームも一筋縄ではいかんのだ。なにしろこの中から自分のチームを決定するわけだから、このデータをもとに慎重に選んでほしい。

さて、チームを選んだら、今度は選手決めだ。1人は女の子。3人は男の子。とはいっても女の子が男の子に比べて別に弱いというわけじゃない。誰を選ぶかは、まったく好みの問題になりそう。練習試合では相手に相性のいいチームを選んでカンをつかんでいくと上達が早いぞ。

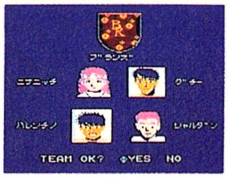
コナミックテニス出場チーム・データファイル

ワイワイコナミ



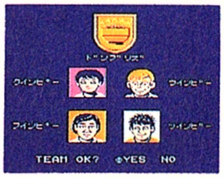
フットワークには定評があるが、変化球サーブはあんまり得意じゃない

ブランズ



サーブ力にキラリと光るモノがある。パワフルショットも多用する

ドンブリス



平均的な力を持ち、どのショットも無難にこなすが面白味に欠ける

オタッキーズ



サーブ、ストロークともにトップレベル。ただちょっとスタミナ不足

バンバーズ



ストロークと足の速さが特徴。だけどボールコントロールに難がある

ラボリーズ



足が速い。コート中をかけめぐり、どんなボールでも拾いまくる

サラマンズ



スタミナだけはどのチームにも負けない。それだけに長期戦に強い

モアイクミ

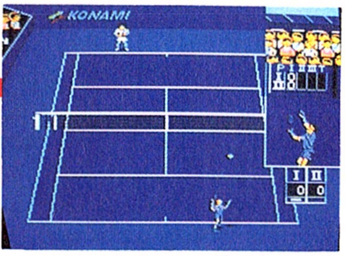


足は少し遅いけどボールコントロールが絶妙。ライン際の魔術師

※画面は開発中のものです。

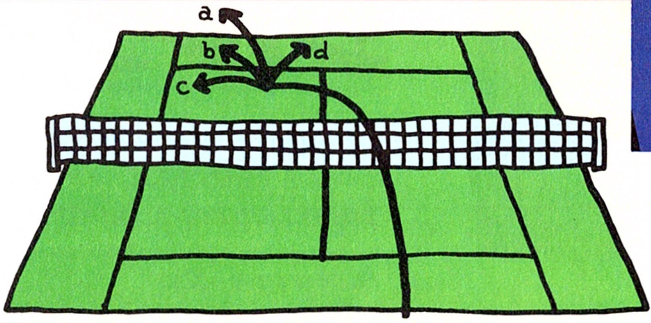
イベント情報　コナミック ザマーフェスタII：コナミック スポーツ イン ソウル を中心にコナミの最新未発売ソフトをプレイできるぞ！ ゲーム大会が企画されている会場もあるってことだし、ウデに自慢のコナミファンは要チェックだ!! 日程、会場は 8/5(土)プランタン札幌 8/10(水)ピーコック久留米本店(福岡) 8/13～16銀座博品館(東京) 8/14池袋東武百貨店(東京) ダイエーメイトピア(名古屋) 8/13(金)柏そごう

サービスは必ずキープする。コレ、勝利の鉄則ね

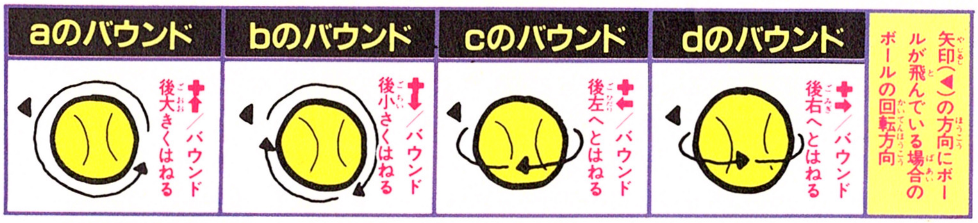


テニスってーのはサービス——つまりサーブ権を持っているときのセットをとるってことがとっても大切。このゲームでもその例にもれず、そこんとこところがポイントになってるから、サーブのうまいヘタが勝敗の分かれめになってくるぞ。

とりあえず、変化球サーブをマスターすることだ。トスを上げてから打つまでの間に、✚キーを押すと、その方向によってバウンド後のボールの軌跡が変化する。これをうまく利用するんだ。✚キーの上を押すとバウンド後大きくはね、左右に押すと押した方向に、下を押せばはねが小さくなる。相手の心理を読み、バウンドを上手に使うのだ。



▲サーブを打つときは、画面右側にサーバーがアップで映し出されるぞ

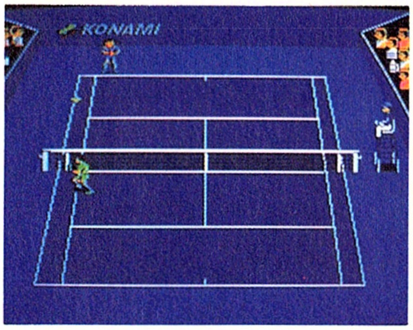


緩急をつけたレシーブで相手をホンロウしちゃおう

サービスをキープしたら、今度はソレをブレイク（相手がサーブ権のセットを取ること）しなきゃね。で、今度はレシーブがポイントなのだ。通常はⒶボタンでストロークプレーになるんだけど、相手がネット際に出てきたらすかさずⒷボタンでロブ！　ボールが高い山なりの軌跡を描いて、相手の頭上を越えてポトリとコートの中に落ちれば作戦成功だ。

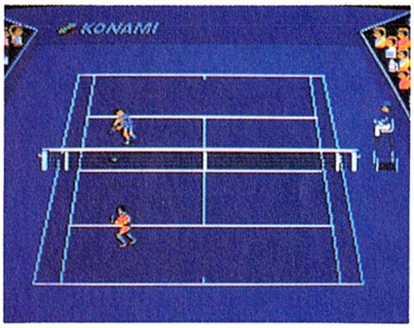
もちろん、チャンスがあれば積極的に攻めていく手もある。ネットにダッシュしてのスマッシュ攻撃が決まれば気分もソーカイだよ。

ロブ



◀相手がネット際にスルスル出てきたら、Ⓑボタンでロブ！　効果的に使おうぜ

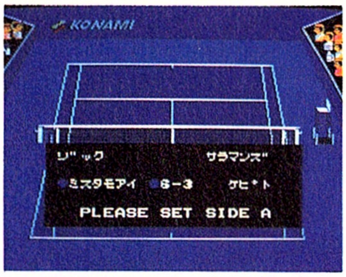
スマッシュ

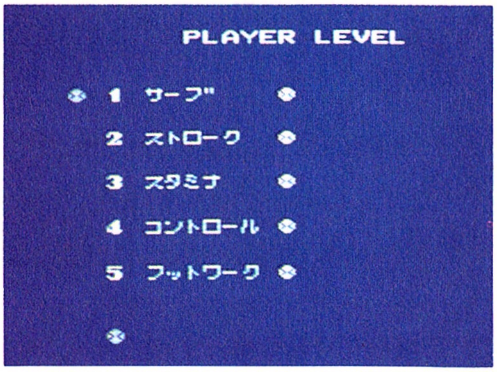


◀チャンスとみたら、逆にネット際まで走り込んでスマッシュ！　ロブに注意しよう

試合に勝てばボーナス面で能力アップが可能だ

このＳＰＧにはＲＰＧの要素も盛り込まれてるぞ。トーナメントやEXHIBITION(VS)モードでの試合に勝つと、試合終了後、能力設定画面に移行して、ボーナス点を使いたい能力のどれかにプラスすることができるんだ。プラスできる能力は——①サーブ力、②ストローク力、③スタミナ、④サーブのコントロール力、⑤フットワークの５つ。ま、どれに振り分けるかは本人の好みとそのときのチーム状態によって違うけど、もし変化球サーブが苦手だったら"サーブ力"を優先してプラスしてみるといいかもしれないね。





▲トーナメントやＶＳモードの試合で勝つ!!
▶５つの能力のどれかをボーナス点として加算、チームを強く育てていくことができるぞ



シルヴィアーナ

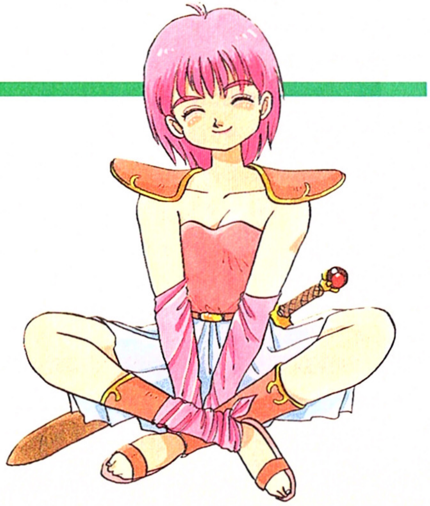
というわけで、シルヴィアーナだ。「ビ」じゃなくて「ヴィ」だ。下クチビルをかんで発音するんだ。イカスなあ。で、内容はというと、これが美少女が主人公のアクションRPGだってんだからたまらないぜ。フフ。

文／ウサンクサー山田

母を救えるのはクスリだけだ！

シルヴィアーナは元気でかわいい女の子。お母さんと2人で町はずれの丘で楽しく暮らしていました。ところがある日、どうしたことか、お母さんがトッゼン不治の病に倒れてしまったのです。シルヴィアーナの必死の看病もムナシく、容態は悪化しまくっていきます…。トホウにくれた彼女は町の長老に助けを求めました。すると長老は、「その病気を治せる人がいるコトはいる。だがその人がどこにいるかはワシャ知らん」と、教えてくれました。その言葉に希望の光を見いだしたシルヴィアーナは、その謎の人物を探し出す決心を固め、冒険に旅出つことにしたのでした。さて…



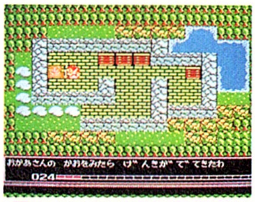


シルヴィアーナのツライ冒険の始まりだ

てなわけで旅に出たシルヴィアーナ。別に世界は暗黒大魔王に支配されてはいないのだけれども、外の世界はやはりリカヨワイ少女にとってはキビシイ所であるわけなのね。



①シルヴィアーナの家



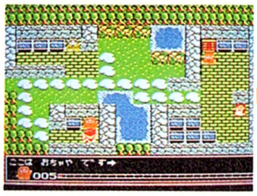
▶ここがスタート地点。戦いで体力が消耗したら戻ってきて、寝ているお母さんのカオを見よう。タダで体力がフルに回復するぞ。ウレシイ

② 地上マップ



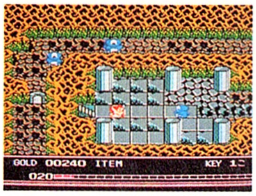
▶戦いと探険の場だ。とにかくスミズミ歩きまわって、ミョーなモノがあったら近づいてみよう。また、モンスターとの戦闘も忘れずに

③ 町



▶町というよりは市場といった感じ（ショーバイをしてる人しか住んでない）。アイテムを買いそろえるコトにのみ利用価値があるトコロ

④ ダンジョン



▶マップ上にはいくつかの洞窟や塔があり、その中はすべて右のようなダンジョン（迷路）になっているのだ。出現する敵も強いヤツラばかりだ

サケては通れない戦いのカズカズ

シルヴィアーナは出発にあたって、とりあえず200モルのおカネを持ってはきたのだけど、やはりそれでは心細いわけ。そこで手っ取リバヤイ収入のアテはというと、その辺にいるモンスターどもを殺しまくってカネをかせぐコトなのね。ちなみにこのゲームには経験値というモノはなくて、敵をいくら倒しても強くはなれないぞ。カネだけ奪え。



▲マップ上をウロツイているモンスターを発見したらすかさず接近だ！でも強そうなヤツにはエンリョしろ



▲体当たりの要領でツンツンと突っついてダメージをあたえよう。自分の体力メーターにも注意してね



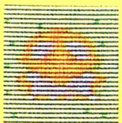
▲倒せば敵は宝袋を残していく。取ると、カネやアイテムが手に入るが毒が入っているコトもあるぞ。ゲゲ

アイテムをヤマモリ見つけ出せ

こうして貯めたカネの使いミチはというと、マップ上に点在する町でのショッピングに遣うのだ。物価はケッコウ高いので、よーく考えてアイテムをそろえていくようにしよう。また、重要なアイテムはダンジョン内の宝箱の中に隠されている。スミからスミまで探索して残らず探しださねばクリアはできないぞ。

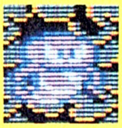
モンスター大ヅカン


【ティアティア】
イチバン初めに出会う地上の敵。弱いくせにエラソウに着物をきている

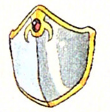
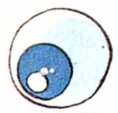

【ビッグクロウ】
頭がよくて戦闘能力もあるが、でかいツメを石にひっかけてとぶことも…


【フロッグ】
地下ダンジョンでの長い生活で、目が退化して一つ目になってしまった


【ホーン】
なかなか賢いヤツで、しかも戦闘能力も高い。かなりの強敵といえよう


【デグバード】
ハネが付いていて、一見トリのようだが実は飛べないという情ない動物

▶町で買え！◀

	**青銅の剣** 威力はそれほどでもないが、値段が安いのだよ		**パン** 使うとシルヴィアーナの体力が少し回復する
	**ライトアックス** 青銅の剣の次はコレ。軽くて使いやすいオノだ		**どくけし** 毒に犯されてしまった体を正常に戻す
	**銀の盾** 2番目に強い盾だが、イキナリ値段が高いぞ		**眼魔の目** 宝箱にしかけられた恐ろしいワナを見破れる

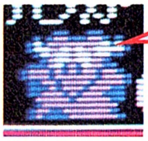
▶探し出せ！◀

	**ハート** 体力(ヒットポイント)の上限が増える		**金のカギ** ボスの部屋に通じる扉を開く。何度でも使える
	**銀のカギ** ダンジョン内の通路の扉を開ける。使うたび減る		**セシールの剣** 女神セシールの近衛兵が使用していた伝説の剣だ
	**天使のケープ** 止まっているだけで体力が回復するようになる		**倒破の像** 使った時の画面内でのみ剣の攻撃力を倍にする

そして…謎の薬屋が！

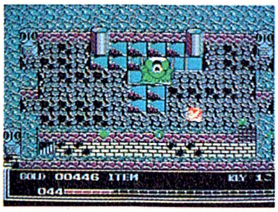
母の難病を治すことのできるクスリを持っているという謎の人物、ミスタードッペルは案外アッサリと見つけられるだろう。だが彼は、この世界に散らばる8つの財宝を持ってこない限り、クスリはやれないという。さあ、どうするシルヴィアーナ!!

▶ミスター・ドッペル


▶職業は薬屋。人の弱みにつけこんでムチャな注文をつけるゴウツクジジイ。ケチくせえヤツだ

これだけ探してくるのじゃ。

1. ヒスイの冠〔ひすいのかんむり〕
2. 金のオカリナ〔きんのおかりな〕
3. 緋色の指輪〔ひいろのゆびわ〕
4. せきれいの鈴〔せきれいのすず〕
5. 白亜のくぐつ〔はくあのくぐつ〕
6. 無縁のカガミ〔むえんのかがみ〕
7. 光のシロホン〔ひかりのしろほん〕
8. 八重の水晶〔やえのすいしょう〕



▲8つの財宝は、それぞれダンジョンの奥深くに潜む巨大なボスモンスターによって守られている。当然のごとく手ゴワイが、倒さないことにはハナシが進まないわけであるよ



って、夏、読む!!
フライデースペシャル75
ファミコン探偵倶楽部
消えた後継者
前編
後編
完全必勝本
読むほどに戦慄する
ヒッチコック方式
この本を読まないとあなたの一家は呪われる!!
★ひとめでわかる不審度チェック
★だれが犯人かわからない豪華イラスト
★きみの進み具合に応じてどこからでも読める
4ページ単位のコンテナ方式採用!!
★前編・後編一挙掲載
発売中
¥380
フライデースペシャル74
リサの妖精伝説
© KONAMI 1988
RISA TACHIBANA
必勝ファンブック
発売中 ¥380
超特大ピンナップ付き
思わずウットリする
妖精生写真
♥リサが直接きみにアドバイス
♥リサのアイドルポーズ写真が満ちあふれている
♥魅力のイメージイラストもいっぱい
フライデースペシャル73
究極
ハリキリスタジアム
完全必勝本
全チーム全選手名鑑&理想チーム養成チャート
プロと呼ばれたい君のための究極のマニュアル
発売中 ¥380
フライデースペシャル72
ディープダンジョンIII
勇士への旅
ゆうしへのたび
完全必勝本
すべての謎がひとめでわかる詳細完全マップ!
リアルタイプモンスターマニュアルは迫力満点
発売中 ¥380

カセット／東京書籍／8月3日発売／¥5900

TEMPLO DEL SOL

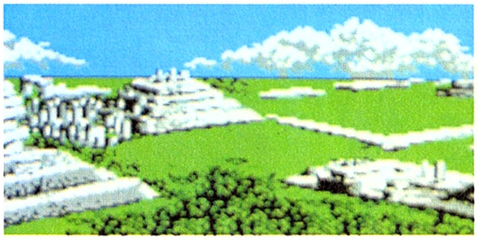


太陽の神殿

発売されたばっかし、ホヤホヤの太陽の神殿だけど、順調に進んでいるかな？ 巡り回る遺跡の場所は限られているけど、そこに仕掛けられているトリックはいっぱい。太陽のカギまでの道のりは長いのだ。

文／RYOII

太陽のカギを求めて、古代都市の謎に迫れ！



マヤの古代文字解読の専門家・白鳥教授はチチェン・イツァーに隠されているという太陽のカギの発掘を始めた。しかし、発掘は難行し調査隊は次々と遭難、そして白鳥教授もついに遭難、遺体で発見されたのである。この訃報は一学期の終業式の日、教授の娘のもとに届いた。彼女とクラスメートの少年はメキシコにあるこの遺跡へと飛んだ。

そこで、教授の秘書から、そのときの情報を聞いた。その話によると、調査隊はかつて、古代から数百年の間魔力を封じ込めていた封印を解いてしまい、復活したモンスターたちによって、教授を始めとする調査隊は襲われたらしいということだった。そして、教授の調査ノートには、魔力を封印するためには伝説の太陽のカギが必要であると記されてあった。

2人は悲しみを乗り越え、ただ1人生き残ったガイドとともに遺跡へと向かった。



◑主人公の少年



▲彼が中心となって遺跡の謎に挑む

◑白鳥教授の娘



▲彼女の得意な学科は音楽なのだ

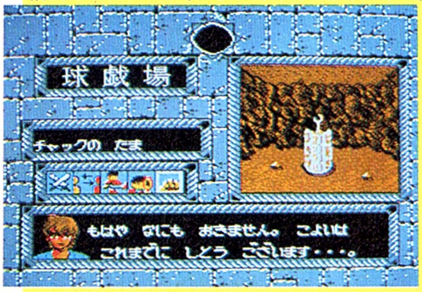
◑ラウーラ



▲唯一生き残ったガイド。力持ち

✖遺跡の中はトラップがいっぱいなのだ

遺跡の中には、侵入者の行く手を阻むために仕掛けられているトラップがいっぱいなのだ。周囲をよっく見回して大丈夫かなって確かめてから進むんだ。新しい場所へ入るときや隠し部屋を発見したときは進む前に必ずパスワードをメモッておくようにしよう。閉じ込められてしまうと「こよいはこれまでにしとうございます」 なんて武田信玄されてエンディングになってしまうからネ。



✖アイテムは組み合わせて使え



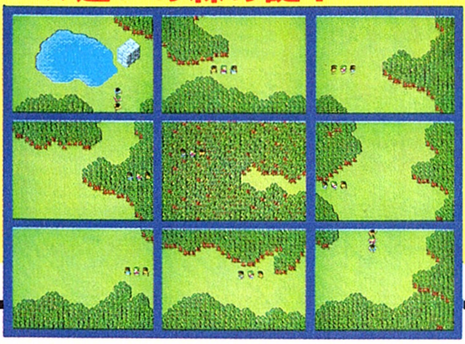






この遺跡の中では、発見しなければならないアイテムがいっぱいあるんだ。しかも、中には単独では利用できないアイテムだってある。組み合わせるコマンドを上手に利用して謎を解決していこう。

✖迷いの森の謎？



チチェン・イツァー遺跡の東南にある巨大な森は迷いの森と呼ばれる。というのは、右のくぼみの部分から森に入ることができるが、森の中は目に見えない迷路となっているからなのだ。でも、その出口はどこかとつながっているといわれている。

チチェン・イツァー遺跡の秘密を解き明かそう

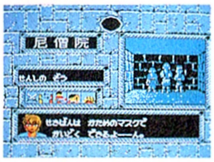
チチェン・イツァー遺跡には7つの遺跡と2つの泉が点在している。その中にはさまざまなアイテムが隠され、それを守るためのトリックやトラップも随所に用意されている。

マヤ文明では「暦」が発達し時間が大きなカギとなる。そこでまず、太古より守り続けられてきたという“太陽の時計”を手に入れるんだ。入手すると画面中央上の時計が輝く。



◀尼僧院

まず最初に訪れるのがこの尼僧院だ。モンスターはおらず、パスワードが表示されるイシュ・チェルの玉が手に入る。また、ある方法でここへ来ると神の声を聞くことができる。その声こそゲームのヒントなのだ。







◀千柱の間

あるトリックを解明すると柱に光が差し込む。その柱の周囲には重要なアイテムが隠されているのだ。

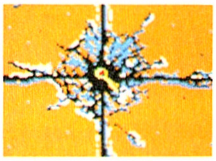




◀南の泉

南の泉のもっとも重要な役目は、その神聖な水にあるんだ。発見されたアイテムは汚れている場合がある。そんな時はここで洗ってみるといい。



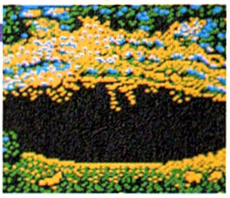


◀戦士の神殿

ここにあるジャガー像は実は生きている。このジャガーを手なずけることが必要。ここに重要なアイテムの1つがある。



▼いけにえの泉

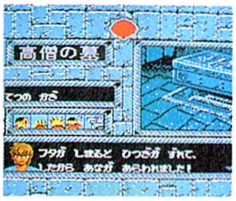




いけにえの泉の水は、ある遺跡を水で満たしてしまうというトラップのために貯えられている。そのトラップを発見できれば、この泉の水はなくなり、下へ降りることができるようになるのだが、ここでパーティーが崩壊してしまうかもしれない。

▼高僧の墓

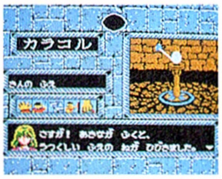


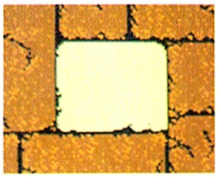


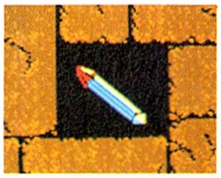
尼僧院の次に来るのがここ高僧の墓だ。ここから本格的な遺跡発掘が始まる。モンスターはチャク・モールの剣で倒せるはず。右の壁の向こうには隠し部屋があってそこには石棺が！ここで、片目のマスクが手に入る。



▼カラコル







ここにいるモンスター・スネークマスタは剣だけでは倒すことができない。アイテムを組み合わせて使おう。倒した後に中央にある台座にカスティーリョで発見したアイテムを乗せると、何かが起こるはずだ。しかし、そのためにはもう1つのアイテムを使ってガールフレンドの協力をあおがなければならないけど。ここには2階への隠し階段があるぞ。



▼カスティーリョ







ここはアイテムの宝庫といえる。高僧の墓へ行った後は、ここへ来てアイテム探しをしよう。カメや金の山、壺、箱などさまざまなものが置かれており、アイテムが隠されているのでコマンドをフルに活用して取り残しのないようにしてほしい。地下には隠し部屋があるぞ。トラップに注意。



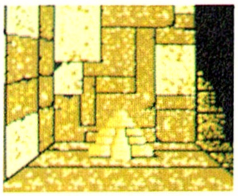
▶球技場

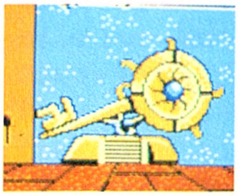


ここでは扉にトラップがあるので必要なアイテムを用意しよう。そして最大の謎がここにある。









カセット／データイースト／8月12日発売／¥5800

SOCCER LEAGUE WINNER'S CUP



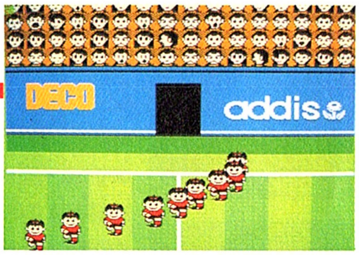
サッカーリーグ ウィナーズカップ

このウィナーズカップは、今までのサッカーゲームとは一味違うぜ。なにしろキャラがデカい。かといって、動きに手抜きはない。1Pでも2Pでもガンガンにアツくなれるサッカーなら、コレに決定（ちと誉めすぎかな）。

文／S－MAN

ユニークな顔つきでも、中身は本格派だぜ

今までのサッカーゲーム（キャプテン翼は別として）っていうのは、サッカーというスポーツそのものだけのおもしろさを追求してたのか、どうしてもグラフィックの単調さが目についていたよね。でもこのウィナーズカップはちょっと違うぞ。選手キャラはデフォルメされてデカくてユニークだし、動きもいい。ハーフタイムなどのアトラクションも充実している（もち、キャンセル機構つき）。それでいて、試合の中身もルールも本格派なんだものね。ほんと、見てるだけでも楽しいって感じ。もちろん、やればやるほどエキサイティングすることウケアイ。対CPでやるもよし、2Pでやるもよし。さあ、始めようぜ！



▼試合開始前の入場シーン。熱きイレブンが、ズモモモ〜っと登場するのだ。各国とも特徴ある顔つきなのがおもしろい

対CP戦は8カ国対抗リーグ戦なのだっ！

対CP戦でプレイするときは、世界のサッカー代表国8カ国の中から自分のお気に入りのチームを選んで、国別対抗リーグ戦として戦っていくんだ。ほかの7カ国に勝てば優勝ってワケね（ただし7連勝しなくちゃダメだけど）。当然ながら、最初はどのチームと当たっても相手はあんまり強くないけど、勝ち進むにしたがって相手チームはガンガン強くなってくるぞ。1試合勝ち進むごとにマメにパスワードを取って、慎重にやらなくちゃね。



◀世界の強豪8チームは、日本・西ドイツ・フランス・ブラジル・イギリス・韓国・アルゼンチン・アメリカ。自分の好きなチームを選んで戦おう

▶デモ画面で出てくる優勝トロフィー。優勝すると、このトロフィーとともにメンバーの顔がリアルなグラフィックで現れるんだ。カッコイイぜ！



試合時間も決められるぞ！

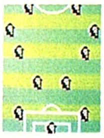
サッカーの試合は、前半と後半の2部に分かれている（その間にハーフタイムショーがあるんだよね）。このゲームは、対CP戦の場合にはハーフタイムは30分と決められてるんだけど、2P戦では試合時間が自由に設定できるんだ。15分、30分、45分の3種類用意されてるから、楽しみ方も3倍に広がっちゃうってわけ。うれしいね！



※試合時間と実際のプレイ時間とは一致しません

サッカーはフォーメーションが勝負だ。作戦を立てて戦おう

フォーメーションは6種類あるんだ。フォーメーションは、選手の配置と動きを決定づける大切なものだから、よ〜く研究したうえで設定してほしい。試合中（ハーフタイム時と得点時のキックオフのとき）にも変更できるから、試合の残り時間や得点差なんかを考えて、綿密な作戦を立てて戦っていこう。このフォーメーションによって、勝負が大きく左右する場合もあるんだから。マジよ、マジ。



[244]

◀典型的な防御型。残り時間少々で、小差のリードで逃げきるときに有効



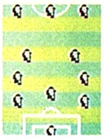
[424]

◀防御より攻撃にウエイトを置いたシステム。ここ一番の攻めに有効だぞ



[WM]

◀フォワードをW、バックスをMの文字に置く。攻守のバランスがいいぞ



[3FB]

◀攻撃・防御ともムラがない。相手の様子をみるときの作戦として使おう



[2FB]

◀典型的な攻撃型。前半でリードを許してしまったら、後半は一気に勝負



[SWP]

◀ゴール前から前方へボールを返すスイーパーを配置した防御型システム

作戦はよくてもテクを磨かなくちゃダメ

最初にフォーメーションが大事とはいったけど、そりゃいくらフォーメーションの作戦がよくったって、肝心なテクニックがなけりゃそう簡単に勝てるはずがないのだ。ここではテク中心にゲーム紹介をするから、ビッと頭ん中にたたき込んで、しっかり練習しようぜ。



コンナコトモデキチャウゼッ！

テクをひたすら追求すれば、オーバーヘッドキックやヘッディングシュートなんていう高等技術だってできちゃうのだ。操作方法はⒶ+Ⓑ。だけど、選手の位置とボールを蹴るタイミングがかなり難しいんだ。2Pモードにして、ゴール前でひたすら練習しようね。





ドリブル

なんといってもドリブルは基本中の基本だ。ボールを受けたら、✚キーでスイスイっとドリブルして、ゴールへひた走ろう。

カットビドリブルだっ!!



▶ドリブルしていくときにⒷをおもいっきり連打すると、すんごいスピードで走れるんだ。また、ボールがなくても▼カーソルがある選手は速く走れるので利用しよう

フェイントで敵のマークをブッチギリ！



▶ただまっすぐにドリブルしていくだけじゃ能がない。ジグザグに走って相手にフェイントをカマすぐらいのテクは身につけようぜ。ディフェンスをかわしてゴール前にきたら、キーパーにフェイントをかましてシュートだ



シュート＆パス

パスやシュートは、Ⓐでできるんだ。ボールを蹴ると、選手の周りにある・カーソルの方向へ向かって飛んでいくぞ！



パスは2通り！

◀パスは2通りできる。ショートパスをしたいときは、Ⓐを1度押すだけ。ロングパスをしたいときには、Ⓐをこきざみにすばやく2度押すんだ

狙いを定めてシュート！

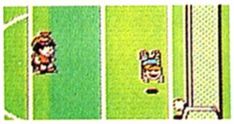


▶相手チームのゴール前までボールを運んできたら、・カーソルで狙いを定めてシュート！　キーパーの動きをよんで、フェイントをかけて攻め込もう



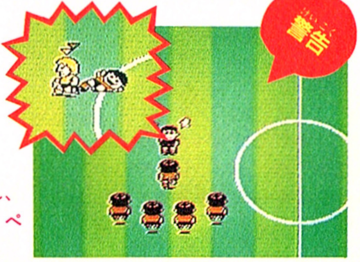
ディフェンス

攻め込まれたときには、このディフェンスのテクがものをいうぞ。相手に点を取らせないように、ガッチリ固めとこう。



ジャンプキャッチでゴールを死守

◀ゴールキーパーは、✚キーの上下で操作する。キーパーがボールの動きに間に合わなかったらⒶでジャンプキャッチ



スライディングに注意！

▶ボールを持っている選手のそばへ寄ってⒶ+Ⓑをタイミングよく押すと、スライディングしてボールを奪えるんだ。ただし、後方から3回スライディングをかけると、ペナルティを取られちゃうからね



アトラクション

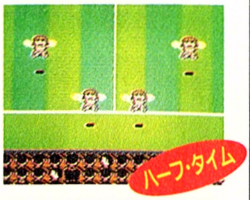
ウィナーズカップの魅力は、このアトラクション面でも大きく表われてると思う。なかなか凝ってるんだよね、コレ。



▲最後の最後まで同点で勝負がつかない場合は、白熱のPK戦で勝敗を決めるんだ。キックする一瞬が勝負。相手とのかけひきだから、すごく緊張するんだよね



◀シュートが決まると、相手チームの選手はコケちゃうんだもんね

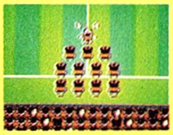


▶お待ちかね、ハーフタイムショー。明るい性格のギャルが踊るっ

きびしい〜鬼コーチもいるぞ！気合いを入れて次の試合へLet's Try!!



▲試合が終ると、鬼コーチが出てきてアドバイスをするのだ！

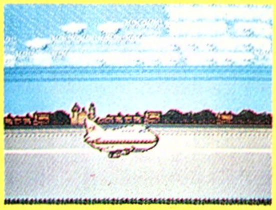


▲ハーフタイムのときにだって、ウカウカしてらんないぜっ

チームには、選手たちをビシッと引き締めてくれる鬼コーチ（なぜかハゲなのよね）がいるんだ。試合の進行をどっかでちゃ〜んと見ていて、ハーフタイムのときや試合後にキビしいオコトバをいただくってワケ。このアドバイスをありがたく受けるのだぞよ、ウン。そして、見事に相手チームに勝つと、次に対戦する国へ飛行機でひとっ飛び。Let's Try！



▲やったぁ、ただで海外へ行けるぅ。アレッ、違うンですか



▲次はどんなチームと戦うのかなぁ。腕が鳴るぜ、ポキポキッ

カセット／ジャレコ／8月10日発売／¥5800

COME COME EVERYBODY!!



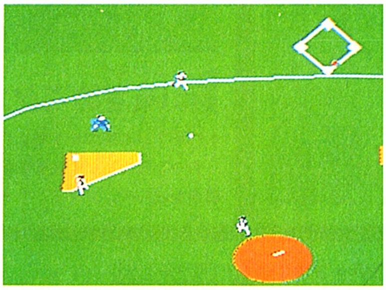
燃えろ!! プロ野球'88決定版

野球ファンの君には、魅力的な新作ソフトが次々と発売され、なにかと誘惑の多い夏。バイオリズムを取り入れた"燃えプロ'88"もそんな誘惑の対象になってはいないか？今回は迷える君のために'88を再チェック。

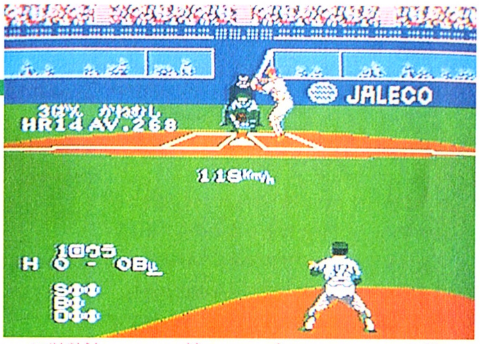
文／しんすけ

'88版パワーアップ度をチェック！

前作では、ビジュアル面のレベルの高さに較べ、機能面が大きく水をあけられていた。そんな見る燃えプロから、プレイする燃えプロへと、'88版では変化してきたようだ。前作の問題点を改良し、さらに新機能を盛り込んだパワーアップバージョンともいえる'88版。その気になるセールスポイント、ウィークポイントを、ちょっとノゾいてみよう。



◀守備画面が先攻と後攻で一塁側・三塁側と見る視点が変わるなど、ビジュアルには細かいところまで気を使っている

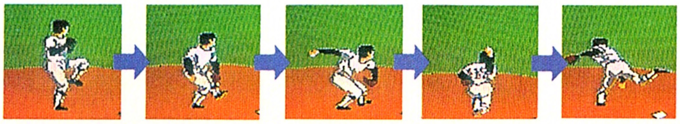


▲一見前作とまったく同じように見えるバッテーリー間も、ビジュアル・機能ともに細かい改良がほどこされているぞ

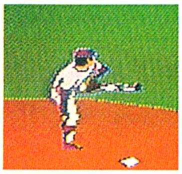
ビジュアルはさらにリアルさアップ！

燃えプロ自慢のビジュアルはさらに磨きがかかった。リアルさに定評のある投球・打撃フォームはバリエーションを増し、キャッチャーまでもがリアルな動きを見せてくれる。この超本格的ビジュアルが、燃えプロの一番の特徴であり、魅力でもあると言えるネッ。

投球フォームはなんと18バリエーション



◀リアルな投球フォームを連続写真で紹介しよう。ピッチャーはGチームのかわとり



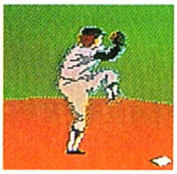
▲マサカリ投法といえばこのうらた(O)



▲左のスリークォーターすきもと(D)



▲アンダースロー、ベテランやめた(Br)



▲頼りにしたい外人投手、きいよ(T)



▲変則オーバースローのやりおき(Br)

投球にあわせキャッチャーが移動

'88ではピッチャーの投球に合わせキャッチャーが体を移動させて捕球するという凝りよう。球種によっては、キャッチャーがフェイントっぽい動作をするぞ。



バッターは70種もあるぞ

ピッチャーは18バリエーション、バッターにおよんでは70種以上もそのフォームが楽しめるぞ。ビジュアルにこだわる人にはウレシイ限りだ。



◀打撃フォームを見てみよう



▲見てのとおり、うちあい(D)です



▲Hチームのドカベンといえば……



▲只今絶好調！ Wチームのぼんす



▲アジアの大砲、Gチームのろうだ



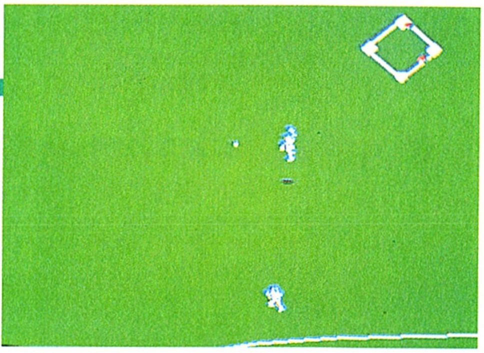
▲Brチームの強力助っ人ぶるま

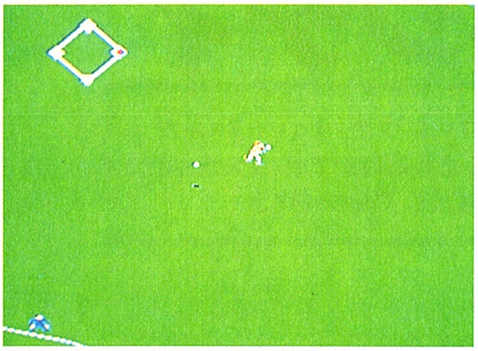


▲ぬけふ(T)。個人的にファンです



守備を極めて燃えプロを極めろ!





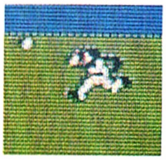
▲打球が上った瞬間は、むやみにキャラを動かさず、打球が近づいてきてからキャラを操作し捕球するようにしよう



▲送球はけっこうスピーディー

球場は前作に勝るとも劣らぬ広さ。外野手泣かせの球場なのだ。しかし、そこを考慮してか、ある程度まではキャラが自動的に打球を追ってくれるというありがたい機能がついている。これで守備範囲の広さはだいぶカバーされるのだが、問題はキャラが小さいこと。小さい=捕球範囲が狭いのだ。小さな選手で、点のようなボールを捕球するのはかなりのテクが必要だ。ウ~ム目が点~!?

▲捕球時にⒷでダイビングキャッチやジャンピングキャッチも可能。超ファインプレーも夢じゃないぞっ!



◀選手の走力は守備面でも生かされるぞ。足の速い選手は動きもいいぜっ

ピッチング・バッティング、その機能を分析



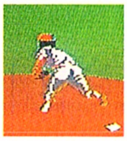
▲速球王のつんだ(C)最高速152km/h



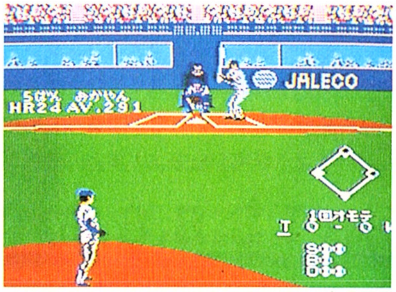
▲高目を打つと80%の確率でフライ

(ピッチング) VS **(バッティング)**

変化球は✚を押す長さや球速によって変化の度合が変わってくるぞ。変化は縦・横・斜めと多彩。そしてスピードの緩急を盛り込めば投球の幅はグーンと広がるが、審判の判定が正確になったことにより、制球にちょっと苦しみそう。



▶変化球ならこの人きたへふ(C)



◀球種も多く、2Pでは断然ピッチャーが有利。しかし、対CPとなると、バッターが思ったようにボール球を振ってくれず、制球に苦しみ不利といえる

打球の方向は、バットを振るタイミングで決まる(右打者の場合、早い→左方向、遅い→右方向)。でも、これはボールをバットのスイートスポットで打った場合。先や手元だと依然ランダムに飛んでしまう。打ち分けるのは至難の技!?



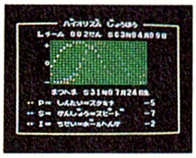
◀低目だと60%の確率でゴロとなる

バイオリズムはちょっとひかえめ!?

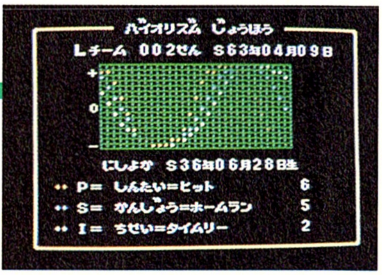
選手のその日のコンディションを左右するバイオリズム。試合の前に全選手のバイオリズムを知っておくのが、監督でもある君の仕事だ。



◀バイオリズムは試合後に見れる



◀身体・感情・知性の3要素がある



◀〝見たい〟と思うそのとき、〝見たい〟と思うその選手のバイオリズムが〝見れない〟のが残念!?

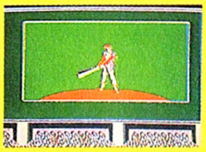
アトラクションは多彩!キャンセルもできるぞ

この'88でもまた新たなアトラクション画面でゲームを盛り上げてくれるぞ。でも、試合に熱中したいときなんかだと、逆にうっとうしい存在。そんなときには、Ⓐでキャンセルすることもできるんだ。

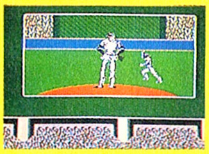
リリーフ

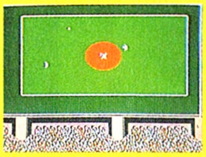


ピンチヒッター

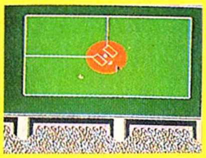


ホームラン

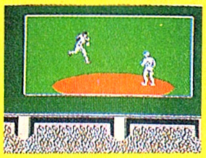




ピッチャー交代。このシーンは監督まで登場してくるんだ



ピンチヒッター。〝打つぞ〟って感じがよくでているネっ



前作同様、乱闘シーン(左)もあるぞ!上はホームランだ



マッドシティ

最近のファミコン界は、ロールプレイングやシミュレーションゲームが主流になりつつある、なんてよくいわれるけど、アクションゲームだって続々と楽しいソフトが発売されてるんだ。忘れちゃ困るよ！

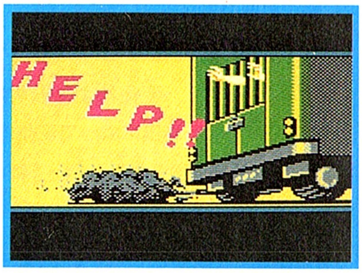
文／田尻智

ひとつのソフトで3倍楽しい



ホント、欲張りなソフトがあったもんです。値段が高いとか、そういうコトじゃなくて、ひとつのソフトの中に3種類のアクションゲームを詰め込んでしまうっていうのがスゴイじゃない。

でも嬉しいじゃあないですか。普通の小学生にとってファミコンソフトっていうのは、クリスマスや誕生日のプレゼントに、やっと1本買ってもらえるような高価なモノですよ。それが、1本の値段で、3本分楽しめてしまう。1本分の価値もないソフトの多い中、涙うるうるのソフトです。

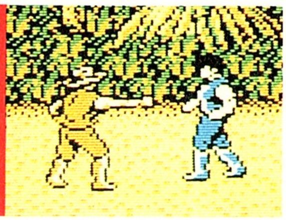


❶アクションゲーム篇（Stage 1、3、6、8、9）

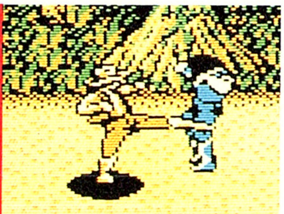


アクションゲームのストリートファイトシーンは、Aボタンでキック、Bボタンでパンチ、A、Bボタン両方でジャンプキックをして進んでいく。そう、ちょうどあのダブルドラゴンをプレイする要領と同じなんだ。

敵キャラクターたちには、触れてもなんともないけど、攻撃されるとライフメーターが減ってしまうから注意しよう。コツはやっぱり、相手の持っている武器をいち早く奪って自分のモノにすることだ。ヒキョウなことと思うかも知れないが、恋人アナベルを救うためだからしかたがない。キックを多用して進め。

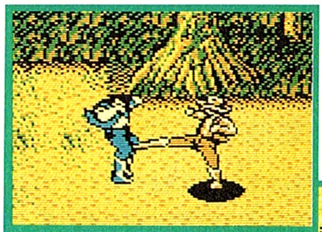

パンチ

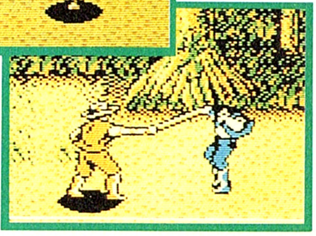
◀Bボタンを押せば、豪快なパンチ！ 野性のパワーを見せつけてやれッ！


キック

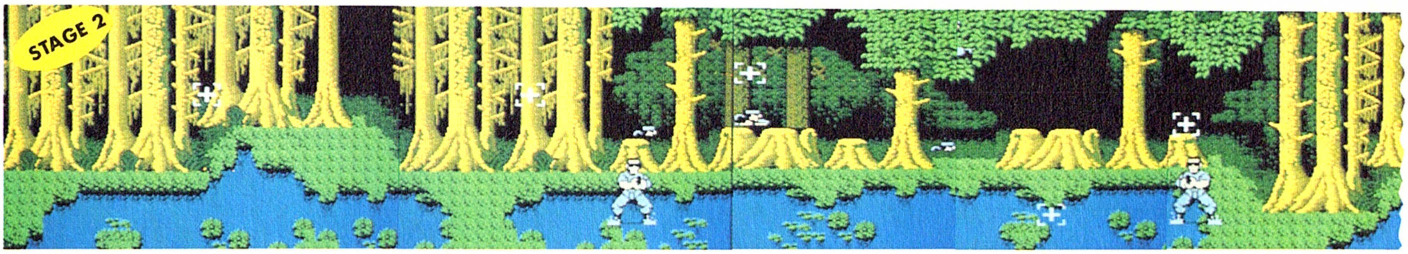
◀Aボタンを押せば、カミソリのようなキック！ 水の中では使えないゾ！

武器を奪い取れ！

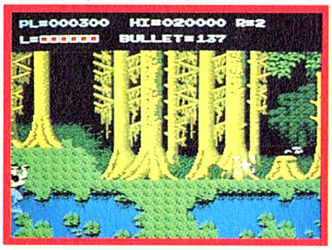

◀ある特定の敵キャラクターを殴ったり蹴ったりすると、相手が武器を落とすのである！


▶落ちた武器は、すかさず拾って自分のモノにしよう！ 素手で戦うより断然有利だ！

②射撃ゲーム篇(Stage 2、7)



アイテムを撃って撃って撃ちまくり



▲ある特定の敵キャラクターを撃ち殺すと、アイテムが出現する!



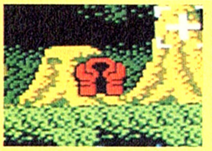
▲さらにこのアイテムを撃てば、弾丸や残り時間が増えたり、ライフが回復する



▲このようなキャラクターたちがアイテムを持っていることが多いんだ!

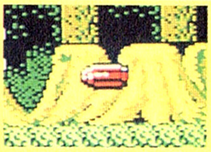
ガンシューティングのステージでは、ワラワラ出てくるスナイパーやバズーカマン、ギャングに、照準を合わせてバリバリ撃ちまくろう! ボタンは押しっぱなしで連射できるから、結構爽快にプレイできるハズだ。でも弾の数には限りがある、景気よくバリバリ撃ち過ぎると、すぐなくなってしまうから気をつけたいね。ゲーセンのオペレーションウルフを遊ぶような要領で。

防弾チョッキ



◀敵のナイフや弾丸をはねかえす!

弾薬



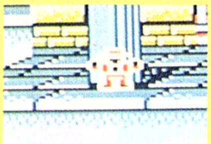
◀これを取れば弾丸が増えるのだよ

星



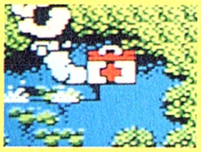
◀画面内の敵が一瞬にして全滅だ!

人形



◀ああ、ありがたい。1UPするぞ

救急箱

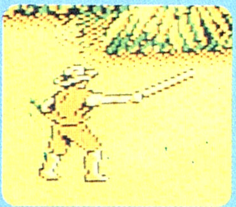


◀ライフメーターが回復するのさ!



棒

見ただけではタダの棒きれだが、使ってみると意外に破壊力があるぞ。近づいてくる敵をボコボコに殴り倒してやろう!



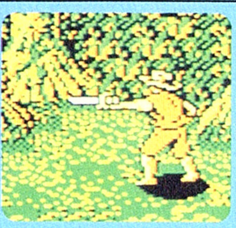
ガン

もっとも威力のある武器だ。ダイバーマンなどが持っている。使うときは、セレクトボタンを押して持ちかえてから。



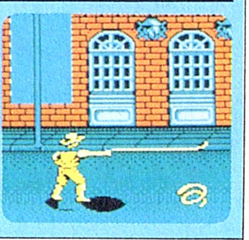
ナイフ

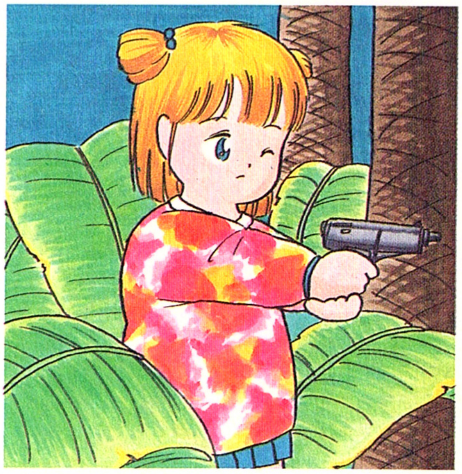
遠く離れたところにいる敵にも攻撃できるのがナイフのいいところだ。ただし、防弾チョッキを着たヤツには効かないよ。



ムチ

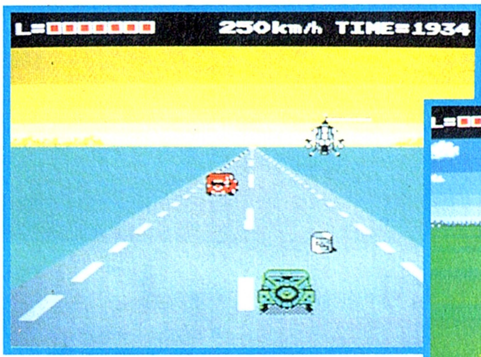
一度に与えるダメージは小さいが、ピシピシと振り回しているだけで、たいていの敵はそのムチのエジキになってくれる。





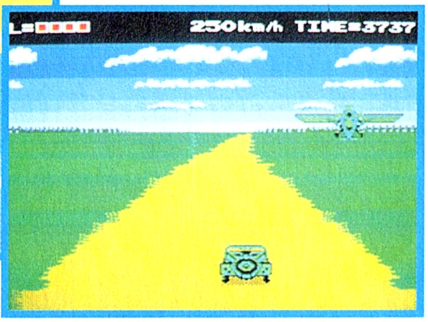
③カーアクション篇(Stage 4､5)

カーアクションのステージは、制限時間内に目的地へ着けばいい。Ⓐボタンでダイナマイト、Ⓑボタンでガンを発射できるぞ。これで邪魔をする敵の車やセスナ機をやっつけて進もう。スピードは最高250キロまでだせるから常に✚字キーの上を押しといて、このスピードを保っておくこと。マッハライダーや3Dホットラリーを遊ぶ要領でやるとイイぞ。



▲空中からバカバカと爆撃をしてくるヘリコプターは、Ⓐボタンでダイナマイトを投げてやっつけよう

空中爆撃に気をつけろ!



◀こちらはセスナ機。こいつも爆弾を落としてくるぞ。まったくイヤなヤツだ

車がジャマをする!

道を走っていると、前のほうから車がやってくる。彼等もまた敵の一味である! ガンを撃って破壊するか、避けて進むかは、キミ次第だ!

こわせる



▲ガン、もしくはダイナマイトで攻撃すれば、コナゴナに破壊できるヤツ

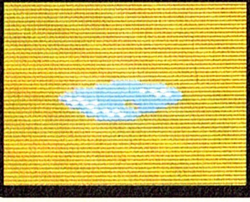
こわせない



▲こっちは、いくら攻撃してもビクともしない。挑むだけムダの無敵野郎

障害物にも気を付けろ!

敵の車以外にも、キミの行く手をはばむモノはいくつもある。岩や水たまりは破壊できないから、ひたすら避けて通ろう!

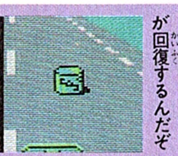


◀水たまり。踏むとスピードが落ちてしまう



◀岩。これに触れると車が爆発してしまうぞ

ガソリン(緑)

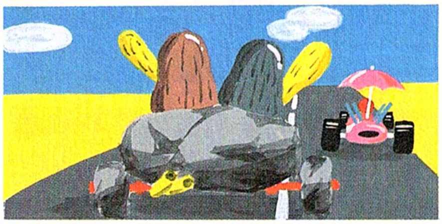


◀ライフメーターが回復するんだぞ

ガソリン(青灰)



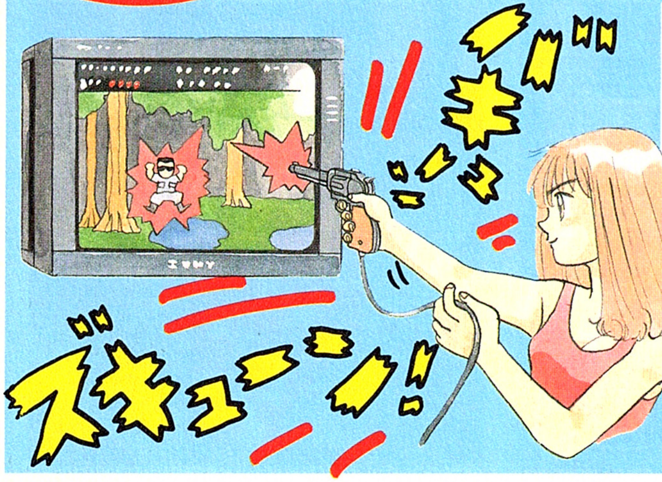
◀残りのタイムが増えてくれるのさ



一言

このマッドシティは、1本で3本分のお楽しみソフトであるコトのほかに、特別に評価できるポイントがひとつある。それは、ゲーム音楽の素晴らしさだ! ファミコンでかなでられる音楽は、その機械自体の性能の限界で、そう凝った音楽を聴くことはできないといわれていた。しかし! マッドシティのBGMは、それがファミコンであるコトを忘れさせるほど、リズム感に満ちていてウットリする。

NEWS MAD CITYに光線銃が使えるぞ!





▲持ってるひとは、友達にイバれるかも知れない。骨董品的商品

ナーント! 今では1億人に3人くらいしか持ってるひとはいないと思われる光線銃が このマッドシティには、使えてしまうんだ。ゲームを始めるときに、ゲームモードのBを選べば、ガンシューティングのステージで光線銃を撃って遊ぶコトができるぞ!

アメリカのファミコン(NESといいます)には、光線銃が最初から付いてて、光線銃を使うゲームソフトも結構人気があるけど、日本じゃ、もう光線銃は死んでいるも同然。もし、光線銃を使って遊びたいんだったら、中古ソフト屋さんを回って買うしか手はないね。

THE FAMI-COM, TECHNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1988 Vol.16

ペナントレース終幕近づく!! 野球ソフト戦争もそろそろ終わりか?

というわけで、野球ソフト、ハリスタ、ベスプロ、スパリアの三本立て!!
暑さも吹っとぶ情報や、腰をぬかすほどのテクが、君を待ってるぞ~!!

何はともあれ、ハリスタ攻略!



究極ハリキリスタジアム

GAMER／ベクトル山田

夏休みを満喫のはずが、学校の研修等で大忙しの毎日です。国公立は、9月にテストだから、勉強もたいへん。おまけにこの暑さ!! 夏ばてで、最近はすいかしか食べられないベクトルです。

Q やっほ~! お元気にしてますか、ベクトル山田さん。頑張って、2P必勝法をもうひと押しして下さい! お願いします♡ 貢ぎ物・ワッペン 島根・高橋和奈

2Pの完全必勝法は"火球"だ!

A や~、暑いね~。こんな時は、クーラーつけてハリスタにかぎる(?)。さて、本題に入ろう。パスワード同士の対戦はすごいね。ホームランが、ガンガン飛びかう。少しでも多くホームランを阻止した方が勝ちだ。バットに当てさせなければ、それが1番。でも極めて難しいね。ここは、バットに当っても打たれない、そう"火球"をどんどん投げるんだ。投手は、速力と体力をみんな満たんにして、全球"火球"勝負!! これでもまだ負ける人は、ハンデをもらうしかないね。



◐ギー、という音とともに、投げ出される"火球"バットに当てられても、ほとんどへし折り、三振をとれる球だ!



◐速力、体力を投手全員満たんにし、変化はいれなくていい。とにかく"火球"だけ投げ続ければ、打たれない!?

Q やっぱりパスワードには法則みたいなものがあるんだろう。もし簡単なんだったら、詳しく教えて欲しいんだけど……。 貢ぎ物・新鮮な海の空気 宮崎・谷島健

パスワードの法則を、解明だ!!

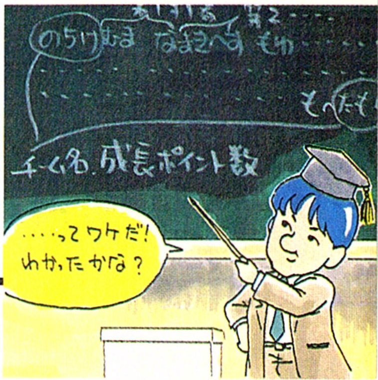
A うーむ。僕も気づいていたんだけど、パスワードを自由につくれたら、育てがいがないよね。だから、ヒントだけにとどめておこう。パスワードは5×4×3の60文字だね。最初と最後の3文字は何チームであるかってことと、何ポイント育てたかの部分。残りの54文字は18人の選手の3つの能力に順番に対応しているわけだ。18×3=54だもんね。



◐1文字目と、最後から2文字目で、チームを変えられる



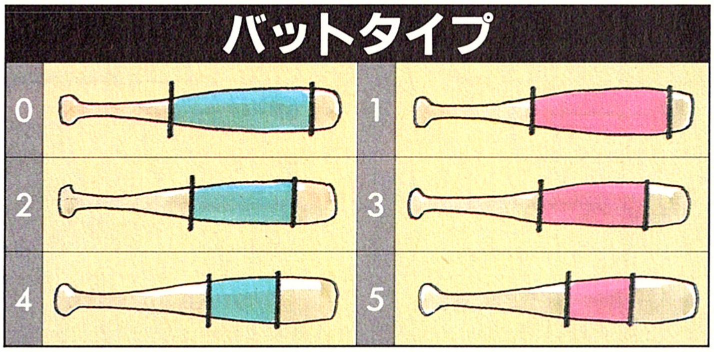
◐能力値を上げると、成長ポイント数も変わることに注意



Q もしもし。あれっ留守電だ。じゃあ、吹きこんでおこう。「ハリスタの打者は、それぞれ、打球にくせがあるみたいなんですけど、どうなんでしょうか」 うん、これでいいや。もう一試合やろーっと。 神奈川県・木村太郎

打者によってバットタイプと打球の種類は違う!!

A 実は、ハリスタの各打者は、固有のバットタイプと打球の種類を持っている。バットタイプは上図のように、ミートポイントの広さと、フルパワーの出しやすさ(青75%赤50%の確率)で6つにわかれている。打球の種類は右下のとおり。下の表に各打者のバットタイプ(左上の数字)と打球の種類(右下の数字)を示したから、参考にね!!



打球の種類

0	ゴロ系フライ大	1	フライ系	2	ゴロ系フライ小	3	ゴロ系ライナー
4	うちあげ型	5	ピッチャー型	6	長打型		

	G	T	C	D	W	S	L	Bu	H	Ba	O	F	I
1	3/1	1/3	2/2	2/2	3/3	1/0	1/3	1/2	1/3	1/2	1/3	3/1	1/6
2	1/3	1/0	0/3	1/3	1/1	3/5	1/2	3/3	3/2	1/3	1/2	3/3	1/3
3	1/6	1/4	1/6	1/6	1/3	1/6	2/4	1/4	2/3	4/6	1/4	1/6	1/6
4	1/4	1/6	1/6	1/6	1/6	2/3	2/6	3/6	2/2	1/3	1/6	1/1	1/4
5	1/3	1/3	2/3	3/6	3/6	1/6	0/5	1/3	3/0	3/2	1/6	1/2	1/4
6	2/1	3/1	3/6	2/2	2/2	3/0	1/2	1/2	1/0	5/4	3/1	1/6	1/2
7	2/2	2/2	4/6	2/0	2/2	4/4	2/2	3/1	3/4	1/0	3/4	3/2	0/2
8	3/4	4/5	3/2	3/3	3/2	4/0	2/0	2/3	3/4	3/1	3/4	1/0	1/2
代	2/2	1/4	3/2	1/3	1/0	1/2	1/2	1/4	1/6	3/1	0/2	3/4	4/2
代	1/3	2/2	1/6	4/6	4/6	0/3	1/3	3/1	1/3	3/1	0/2	5/5	1/6
代	0/6	1/0	1/6	0/2	4/2	1/3	3/0	1/2	3/3	3/1	3/2	3/3	1/6
代	0/3	0/1	2/0	1/6	2/2	3/0	2/0	3/2	1/3	2/4	3/4	3/5	3/3

Q わいはハリスタにはまっとるんや。G、L、Iと育て上げたわい。すごいもんやろ。それで、質問なんやけどな、スコアーボードがうつってるときにな、旗が右向いたり下向いたりするんや。あれは意味あるのけ? 兵庫県・関真二

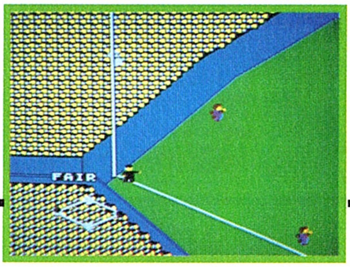
風も打球に影響を与える!

A 君は鋭い! 旗の向いてる方に風が流れていて、打球に少し影響を与えるんだ。特にライン際へのフライは要注意だぞ。



○風向きは、ライト、レフト、センター方向の3種類にランダムに決まる

○風向きによっては、ポールを直撃するホームランがでることも、しばしばある



Q ねえ~、あたしさ~、まだ乱闘シーンを見たことがないの~。おねが~い。やり方を教えて~♡ 貢ぎ物・おとといね~、しつこい新聞勧誘に負けちゃってさ~、契約したときもらったG－C戦のチケットでどう♡ 宮城県・MIE

4つの条件が必要だ!!

A 乱闘に関して、様々な説が流れてるようだね。タイトーに直接聞いた話によると、右の条件を満たした死球のとき、乱闘が始まるとのこと。投手を交代しなくちゃいけなくなるから、なるべくは避けた方がいいアトラクションだね。面白いけど。

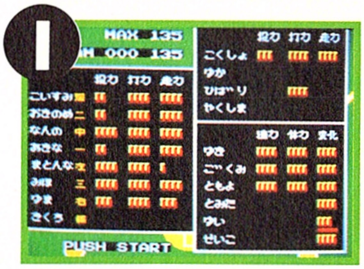
乱闘の条件

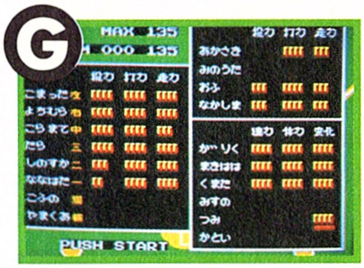
★6回以降
★2アウト
★ランナーなし
★初球

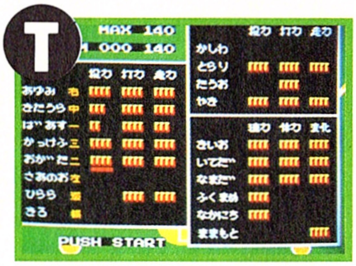
Q こんにちは、必勝本の皆さま。私は、某証券会社に勤務する26歳の独身です。いつも楽しく読ませて頂いてますが、野球に目がない私としては、ハリスタ特集を殊にひいきにしております。以前Ｉチーム特集がありましたので、他の球団の育成法も教えて頂けないでしょうか。　東京・宮坂俊宏

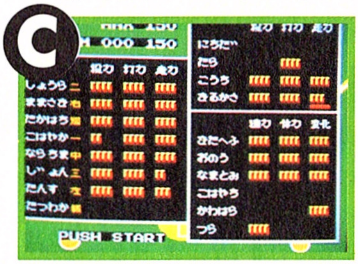
13チームの育て方一挙公開

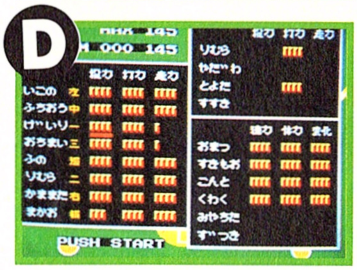
A 26歳の方にまで読んで頂いて、恐縮です。では、写真だけですが、13球団の育て方を紹介します。自分の好きなように育てるのがウリですから、あくまでも参考程度にして下さい。

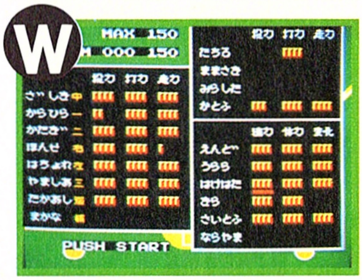


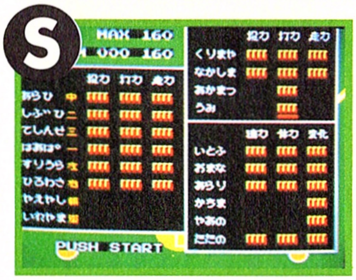


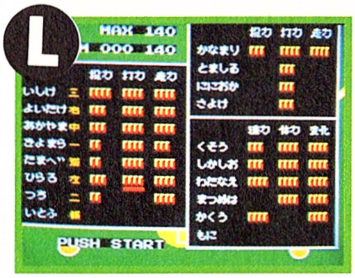


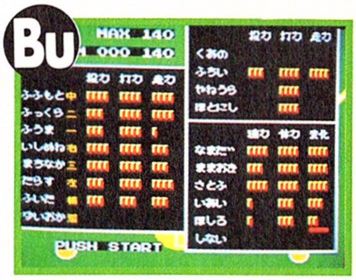


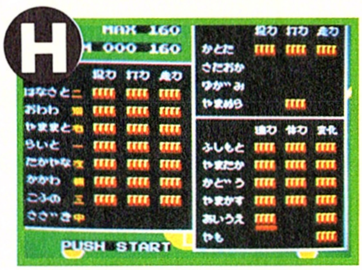


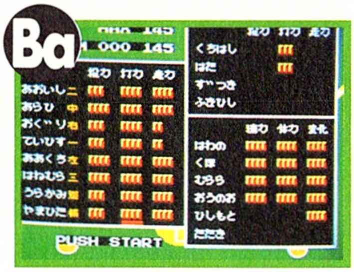


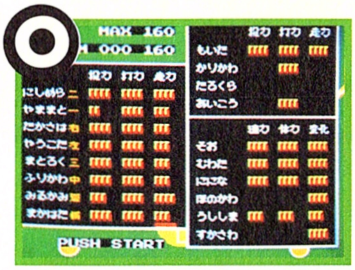


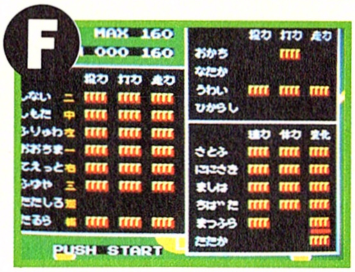












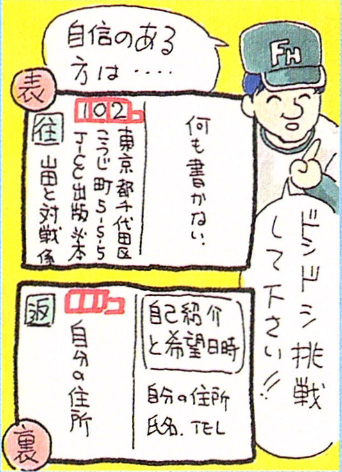
挑戦者現る!

14号で対戦者を募集したところ、多数の応募があり、代表として、千葉県の中原忠彦君14才と対戦しました。当日カメラの調子が悪く、中原君や試合経過がお見せできないのは残念です。結果は10－8と中原君惜敗ですが、プレッシャーをはねのけるガッツは立派。ただ、ベクトル山田の機動力には圧倒されていました。対戦後、中原君は握手をかわし、編集部をあとにしました。「次は絶対勝ってやる」と心に誓いながら。

●試合結果●　L…中原　FH…山田

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R
L	1	0	0	1	0	0	1	3	2	8
FH	3	1	0	0	2	2	1	1	／	10

ひきつづき対戦者募集!

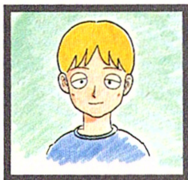


今回、ベクトル山田が忙しかったせいか、夏田伸治君、鈴木透君その他多ぜいの人と都合がつきませんでした。ということで、再度対戦者を募集します。腕に自信のある人はドシドシ参加して下さい。素敵な賞品あり!

○ベクトル山田率いるFH(必勝本)チーム。君は勝つことができるか?



通好みの野球ゲームついに登場!!



ベストプレープロ野球

GAMER／PN募集中・赤松

どーゆーワケか、ゲーマーをやるハメになってしまった。複雑な心境ではある。目立つコトはきらいなのだが、こーなってしまったらしかたがない、全力をつくすつもりだ。フッ……。

Q プロ野球大好き人間のボクは、発売日に手に入れてからずっと公式戦をプレイしています。ところが、いくら頑張っても優勝することができません。ゼヒとも必勝法を教えてください。　貢ぎ物・呂選手のHRボール　群馬県・池田進

監督として見る目を養え！

A 監督として適格な状況判断をできるようになることが、優勝への近道だネ。ただ、いくら自分がベストの采配を振っても、選手が思い通りに動いてくれるとは限らないから、完璧な必勝法とは言えないな。それでも、采配が勝敗を左右する大きな要因であることは確かだネ。そこで、監督として考えるべきポイントをいくつか教えよう。

長期的展望

シーズン開幕前

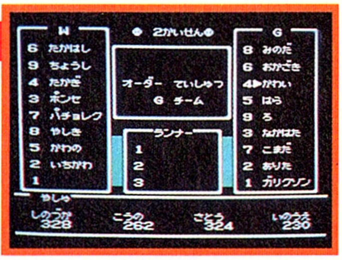
長いシーズンに向けて、登録選手を決める。そして、自分のチームに合った戦い方を考えるのだ！　投手のローテーションも組んでおくとイイ。



○開幕前に、選手のデータはきっちり頭に入れておこう

シーズン中

何も全試合を勝ちにいくことはない。捨てゲームをつくってでも、無理をせずに、余裕を持って戦おう。他チームのデータ収集も忘れるなヨ。



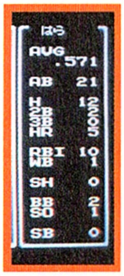
○選手のスタミナを考えて、時には休ませることも大切だ

短期的展望

試合前



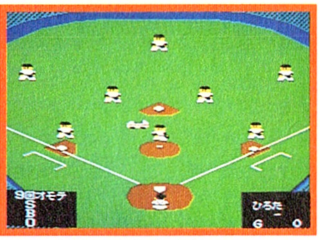
登録選手の中から、スターティングメンバーを選ぶ。相手チームのローテーションを常に頭において考えることだ。選手の調子によって、打順を組み変えることも、時には必要になってくる。あらゆる状況を想定して、その試合の投手の登板予定を組んでもイイね。



○自分のチームの選手データは、試合前に必ずチェック！シーズン中の成績も、見ておくと役に立つハズだ。できれば、相手チームの選手データも、同時にチェックした方がいいネ

試合中

自分のチームだけでなく、相手チームの選手データも念頭においたうえで、作戦をたてなくてはいけない。また、イニング、ボールカウント、アウトカウントなどもじゅうぶん考慮するように。



○投手交替や、代打起用は、タイミングが大切。試合の流れを読もう

試合後

試合結果を結果としてだけ考えずに、過程を振り返ってみるんだヨ。できたら、本格的にスコアブックをつけてみるといいだろう。勝ったにしろ、負けたにしろ、反省点はいくらでもあるハズだ。



○今日の敗戦を明日の勝利に結びつけてこそ一流監督。失敗から学びとれ！

名将たちの采配を研究しよう

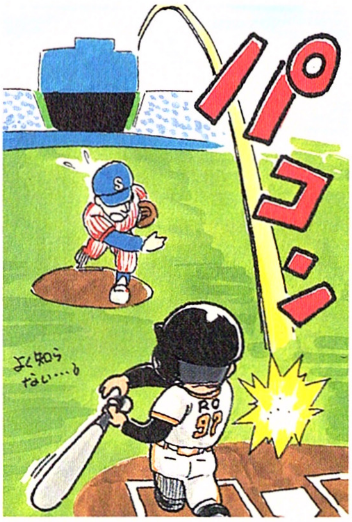
プロ野球の監督たちの戦法に学ぶ点は多い。三原魔術、石橋を叩いても渡らぬ川上野球、カンピューター長島野球など、それぞれが独自の戦法で勝つための野球をしているからだ。スタメンにアテ馬を入れたり、投手に外野を守らせてワンポイントリリーフを送る、なんてのが、イイ例だ。キミも名将の采配を研究して、自分の采配に生かしてみてはいかがかナ？



Q 野球通の自分としては、去年の成績でゲームをプレイするのに不満があります。そこで「ベストプレープロ野球」のデータを書きかえようと思います。どうか、全球団のデータを作ってください。

貢ぎ物・ベクトル山田に勝てるハリスタの腕　福岡県・田中晋輔

最新のデータで楽しもう！



A 全球団のデータを作ってあげることは、ちょっとできないんだよネ。そのかわり、野手と投手をひとりずつ、代表としてデータを作ってみたので、それを参考にして、あとは自分で作ってくれないかナ。とにかく、スポーツ新聞や選手名鑑から、できるだけデータを集めること。テレビの野球中継を参考にしてイね。そして、エディットしたい選手の特徴をはっきりとつかむことが大切だと思うヨ。

データ・エディット例

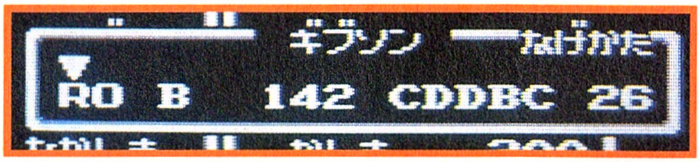
野手編　呂明賜(ろめいし)

典型的なプル・ヒッター。長打力だけでなく、ある程度バッティングのウマさも持っている。プロ1年目で実績はないが、チームの信頼はバツグン！　右も左も苦にしない。ただ、選球眼は今イチだし、足もそんなに速くはない。スタミナはありそう。



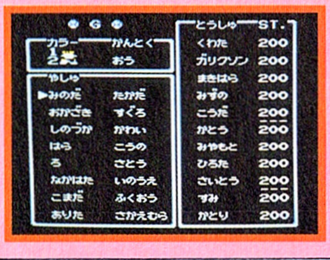
投手編　ボブ・ギブソン

ストレート・スライダーを主体とした速球派。球速は平均142km/h程度。球質は重く、球のキレも普通でそこそこの技術もある。しかし、いかんせん制球と安定性が悪すぎる。

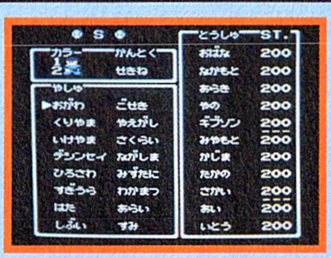


セ・リーグ6球団最新登録選手（7月15日現在）

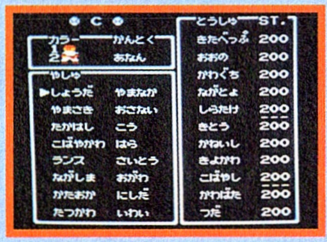
できれば、全選手実名でプレイすることをおススメする。盛りあがりが違うのだ。



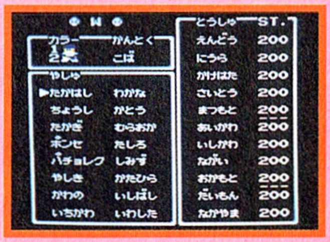
G 野手ではクロマティ、よしむら、やまくら、いしいが戦列離脱。代わってろ、すぐろ、ありた、ふくおうが加わった。投手陣は、にしもと、おかもとがファームへ。こうだを先発に加え、ひろたを中継ぎにまわそう。



S 投手陣は、にしおかをはずし、ギブソンを入れる。先発、中継ぎ、抑えが全然違うので、写真を参考にしてネ。野手は、ハーパー、ひらた、たかにに代えて、くりやま、みずたに、ごせきを登録しておこう。



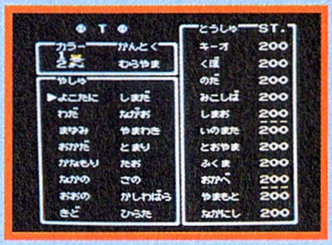
C 安定した投手陣に動きはない。野手も戦列離脱はジョンソンのみ。代わりとして、こうをメンバーに加えよう。スタメンのサードは、かたおか、こうを使い分ければイイ。全体的に、昨年より低めにデータを設定。



W 投手陣は、たかはしかずをはずし、おかもとを登録。場合によっては、ながいにかえて、きだの登録もイイ。野手は、おおの、ほりばをはずして、かわの、いちかわを加えよう。新登録選手のデータは自分で調べてネ。



D 投手陣では、たなか、たかまさに代えて、みやこ、かしまを加える。そして、よねむらは先発にまわる。野手は、おおみや、やすとも、ほうらい、なかねをはずして、なかむら、やまだ、いわもと、にむらあに、を登録。



T 投手陣は、いけだ、いとう、くどう、なかだをはずし、のだ、くぼ、おかべ、しまおを登録。野手は、バースが退団、かけふが戦列離脱。代わりに、よこたに、ながおを登録。またきたむらに代わり、かなもりが移籍。

お久しぶりの黒須でございます!!

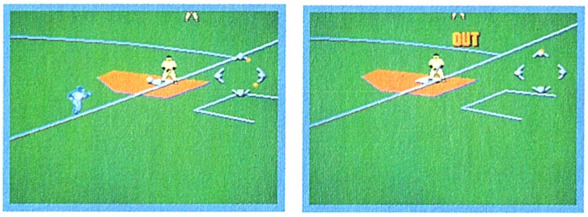


スーパーリアルベースボール

GAMER／プッツン黒須

いやあ、気持ちいいですね。久しぶりのテク道場復帰でございます。何の因果か、スポーツゲームがまわってきました。全力でぶつかりますので、皆様も応援して下さいませ。

Q ねえねえ、今「ちょっと待った」コールが大流行なの。ほら、TV番組『ねるとん紅鯨団』でやってるやつよ。でも、このスーパーリアルベースボールも「ちょっと待った」よね。難しすぎるわ。せっかく内野ゴロを捕って1塁に送球しても、ボールをこぼしちゃうのよ。どうにかならないのかしら。ねえ。ぷんぷん。　貢ぎ物・割子そば　京都府・関根八州子



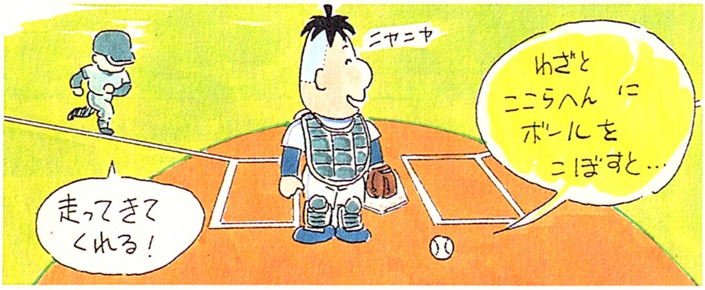
○1塁手がボールを捕りそこねた！でも安心。Ⓑボタンを押せば、はいこの通り、アウトになるのです

Ⓑボタンの使い方がポイント

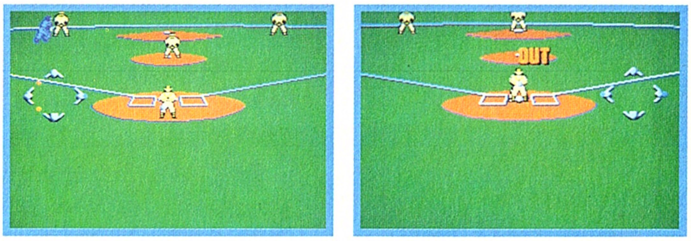
A 「ちょっと待った」あ、どうも。言ってみたかっただけでございます。確かに、スーパーリアルベースボールは、並々ならぬ難しさがありますね。捕球する時、Ⓐを押さなきゃならないなんていうんですから。でも安心して下さいませ。Ⓑボタンを押せば、落ちてたボールを拾ってくれるのでございます。エラーしたらⒷと覚えて下さいませ。

Q わらひは困っている!! アウトがひとつも取れないの！ 三振もとれんわ、フライもとれんわ、全く困っている!! どうか秘策を教えてけろ!!　東京・石橋貴行

わざとエラーするのでございます



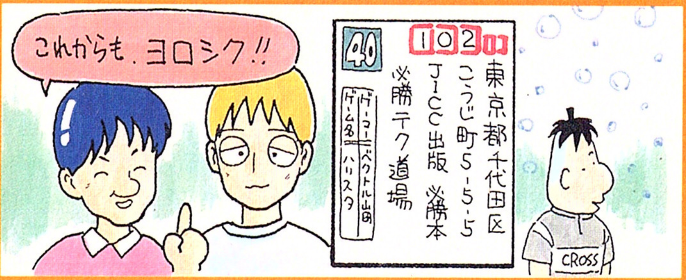
A 私も困ってるでございます。ところが、みそさんから対コンピュータ必勝法を伝授されたのでございますですよ。ピッチングの時、わざと高めに暴投するのでございます。すると、相手ランナーは、ホームまでつっこんでくるので、楽々アウトなのでございますですよ。



○バッターの頭の高さ位に暴投させればキャッチャーの真後にボールが落ちる!!　○ランナーはホームまで突っ込んでくるので、Ⓑボタンで捕球してタッチアウト！

門弟求む!! 「あき子、わかんな～い」なんてブリブリと悩んでいる人はいないかな。ただ今テク道場では、ピカピカの1年生を求めているぞっ！　どんな小さな質問にでも答えてあげるから、わからない事があったら、ハガキに書いて、ドシドシ送ってきなさい!!

道場やぶりだ～!! ワレこそは、ファミコンNo.1キッズ!! そうゆー自信いっぱいの人はいないかな。必本のゲーマーに挑戦する気があるのなら、詳しい攻略法をテク道場あてに送っておくれ。素晴らしかったら、ゲーマーになれる可能性もあるぞっ！　ド～ンと挑戦だ!!



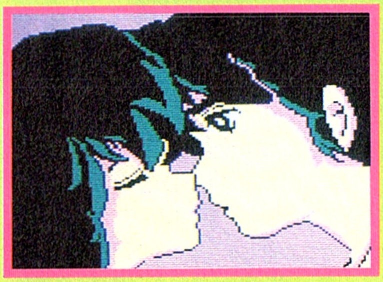
あと1歩！がクリアできない人のために、ここ1番!!のポイントをズバリ教えます。

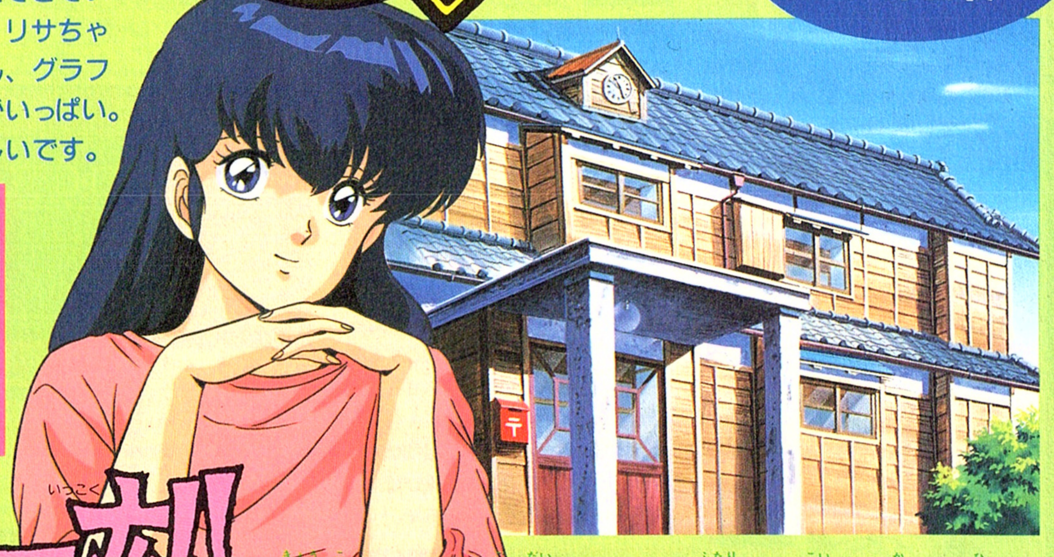
AVG Q&A

アドベンチャーゲーム

キャラクターゲーム大特集

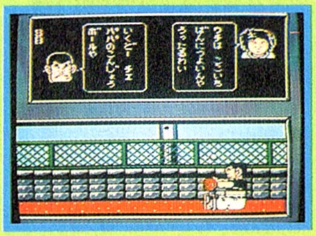
「さんまの名探偵」が発売されてから、既に1年4ヵ月。最近では、キャラクターを使ったAVGが、急に増えてきています。響子さん、チエちゃん、リサちゃんと、キャラクターはもちろん、グラフィック、ゲーム内容とも魅力がいっぱい。ファンならずとも注目してほしいです。





めぞん一刻

響子さんと五代くん。2人の恋の駆け引きもそろそろ佳境。一気に盛り上がる!!



チエは元気な爆弾娘。猫の小鉄に父親テツ。3人いれば恐い物ナシ。

じゃりン子チエ





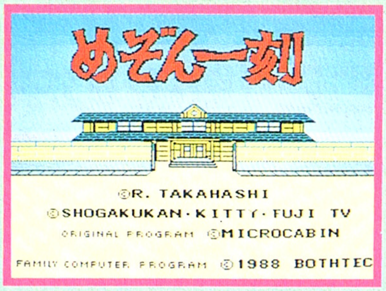


リサとキミの冒険が無事終わりますよ〜に♥

リサの妖精伝説

RISA TACHIBANA

めぞん一刻



一ヵ月前、めぞん、めぞんとさわいでいたのに、もう発売されて一週間が……。キミは響子さんの思い出のフォトグラフを見ることができたかな？　写真を見るためにはいくつかクリアしなければならないポイントがあるんだ。ポイントを外したかなと思ったら参考にどうぞ。

■カセット
■ボーステック
■発売中 ■¥5900

Q 管理人さんが怒って部屋に入れてくれません。どうしてなの

管理人さんの部屋へ入ろうと、話をするのですが、中に入れてくれません。しかも、最初は普通に話していたのに、急に怒りだして、まったく優しさが感じられません。せっかく花をプレゼントしようとしたのに、怒って受け取ってくれないのです。ボクは完全に嫌われてしまいました。

飛び降り自殺さえも考えているボクに愛の手を！

A 嫌われることをするから、嫌われてしまうのだ！

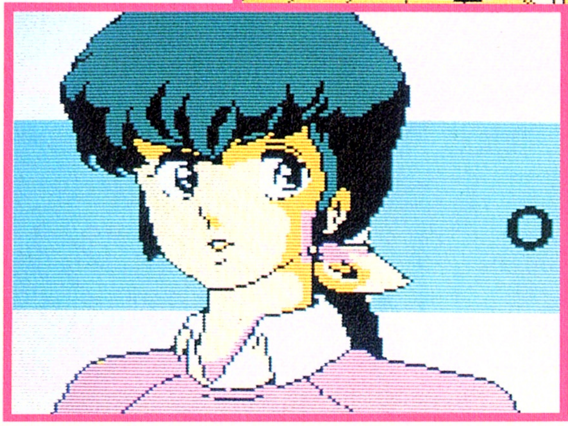
ったく、のっけから響子さんに嫌われているようじゃ、先が思いやられるなぁ。プレゼントもなしに部屋の中に入れてくれって言ったって、それは無理というもの。女はモノに弱いのだ。ところが、キミは花を持っていったのに入れてもらえない。なぜか？　響子さんを怒らせてしまったからだ。怒らせた記憶がない？　一刻館の電話でこずえちゃんの家に電話していないかな。これを聞いた管理人さんは嫉妬してしまったのだ。こんな時は管理人さんに電話して謝るんだ。すぐ許してくれるから。それからプレゼント！　最初は花とか手紙がいいね。それから飛び降りるんだったら物干し台からどうぞ。



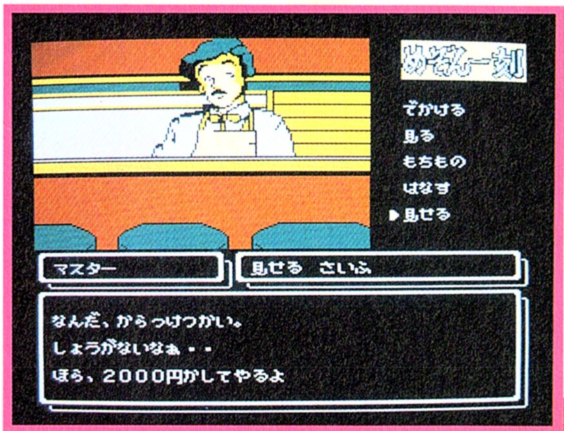


▶すると、たとえプレゼントを持っていっても、受け取ってくれない。もちろん、部屋へは入れてくれない

◀管理人さんの部屋や廊下の電話でこずえちゃんの家へ電話すると管理人さんはそれを聞いて怒ってしまうんだ



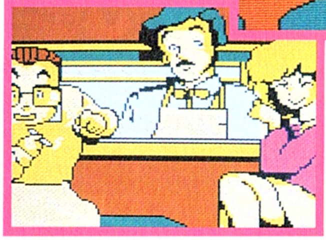
◀中へ入れてもらうためには、まず管理人さんのところへ電話を入れて謝る。これは廊下の電話でOK。で、許してもらったら、花や手紙などのプレゼントを持ってノックするんだ



◀茶々丸のマスターが1人の時にさいふの中身が1000円未満であることをマスターに見せると、お金を2000円貸してくれる　これでお酒を買うことができるね



▶酒屋のおっさんがいない時は、所持金が少なくてもツケで売ってくれる　ただし1本だけではあるが



▼通常は茶々丸にはマスター、酒屋のおっさん、朱美さんの3人がいる。この時は、マスターは助けてくれないのだ

Q スナックのマスターは味方なの、それともひやかし？

スナック茶々丸のマスターと話をすると、なんとなく味方になってくれそうなんだけれど、いついっても、話をするだけで終わってしまいます。時々、茶々丸には酒屋のおっさんが居たりいなかったりするんだけれど、これって関係あるのかな？　もし、味方だとしたら、どんな風に味方になってくれるのか、ひやかしだったら何かバツはないものか、教えてください。

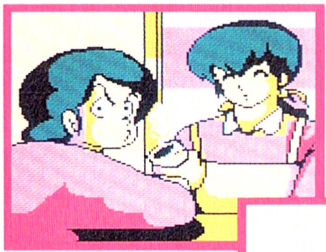
A まぎれもなくマスターは味方！人がいない時がチャンスだぞ

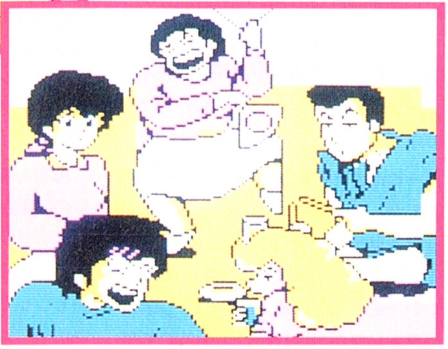
悪友の坂本とともに、茶々丸のマスターは数少ない味方の1人なのだ。しかも、マスターは2つのことで五代くんの味方になってくれるんだぜ。まず1つ目はお酒。お酒はゲームクリアのために必要なアイテムなんだけれど、これは茶々丸でしか手に入らない。お酒は2000円で売ってくれるけれど、いつも2000円で買っていたら、お金がいくらあったって足りない。そこで、マスターにツケで売ってもらうんだ。お金払う必要ないから、もらったも同然！　でも、酒屋のおやじがいるときはダメだからね。2つ目は、お金を貸してくれることだ。ただし、そのためにはマスター1人の時に行くこと。

Q 一の瀬のおばさんが管理人室にずっと居座ってしまったの？

こずえちゃんが管理人室へ入ってくるまではうまくいっていたんです。なのに、一の瀬のおばさんが管理人室へ入ってきてから、ずうっと居座り続けているの。で、何度か、管理人室を出て、ぐるっと一回りしてからいってみてもまだいるわけ。

お話しても、何しても絶対に出ていかない。これからというもの、ゲームが全然進まなくなってしまい、とってもむかついています。にっくき一の瀬のばばあを追い払う方法をぜひぜひ教えてください。





▶そんな時は一の瀬のおばさんにお酒をプレゼントしてみよう。一刻館の住人みんなで宴会が始まり一の瀬のおばさんは管理人室から出ていく

▲管理人さんの部屋に入って、写真立てを取って見ていると、朱美さん、響子さんの両親、こずえちゃんの順に入って来て一の瀬さんが座り込む

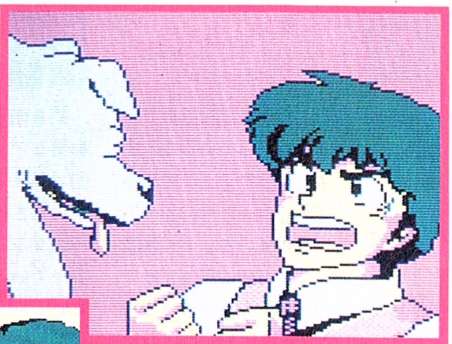
A 一の瀬のおばさんのもっとも好きなことをしてあげよう。

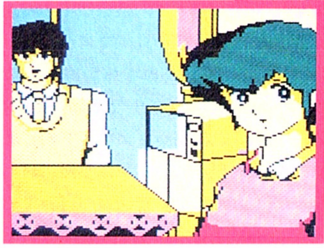
お怒りはごもっとも。いつかはいなくなるだろうと思って、わざわざプレゼントを調達して管理人室へ入っていると、いつも一の瀬のおばさんが居るのは、けっこう腹が立つものだ。この一の瀬のおばさんの居座りをなんとかクリアするのが、前半のポイントの1つ。ドアの前などにいるときは、即席麺などをあげればいなくなるんだけれど、ここだけはそう簡単には引き下がってくれないようだ。

質問のとおり一の瀬のおばさんをなんとかしないと、ゲームはとどこおってしまう可能性があるわけだ。ではどうすればいいのかというと、おばさんのご機嫌を最高にしてあげればいいのだ。ではその最高のご機嫌とりとはなにかというと、それは〝宴会〟宴会を開いてあげるといなくなるよ。

▶惣一郎さんの力を借りるのにもプレゼントを用意しなければならないが、缶詰や即席麺じゃだめ。すぐに食べられるものをスーパーで買おう

▼一の瀬のおばさんの後に、三鷹瞬が入ってきて居座りを続ける。彼を追い出すには、玄関にいる犬・総一郎さんの力を借りよう





Q こんどは三鷹さんが管理人室にずっと居座ってしまったのだ

五代くんが管理人室にいると、彼のライバル三鷹瞬が入ってきたのですが、それ以来、一の瀬のおばさんのようにずっと居座ってしまって出ていきません。何度訪問しても、三鷹がいて邪魔もの扱いをします。これでは、一の瀬のおばさんより始末が悪い。しかも、どう対処していいのかまったくわかりません。いったいどうしたら三鷹瞬を追い出すことができるのでしょうか。

それから、こうしている間に三鷹が管理人さんにちょっかい出すようなことはないのでしょうか。

A 三鷹瞬の弱点を発見しないと、彼は出ていかないぞ！

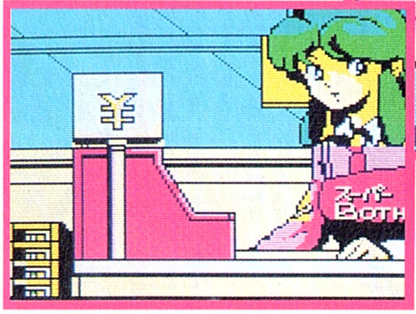
はっきりいって、テニスコーチの三鷹瞬は格好いい。金歯じゃないのにキラリと光るほど白い歯で、スポーツカーを乗り回して、コーチのふりして響子さんを手とり足とり。五代くんの最大のライバルなのだ。それだけに、早く管理人さんの部屋から出ていってほしいものだ。しかし、三鷹瞬は突然入ってきたわけで、予備知識がないので、質問のようにどう対処していいものか困ってしまう。はっきりいって、三鷹瞬にはご機嫌とりは通用しない。だから、何かプレゼントするのは無駄。逆に彼の弱点を探したほうがいい。では、彼の弱点はどこにあるのかというと、一刻館の入口なのだ。ここでぼっとしている犬、惣一郎さんなのであった。それから三鷹瞬はマンガとちがって響子さんにちょっかい出さないから大丈夫。

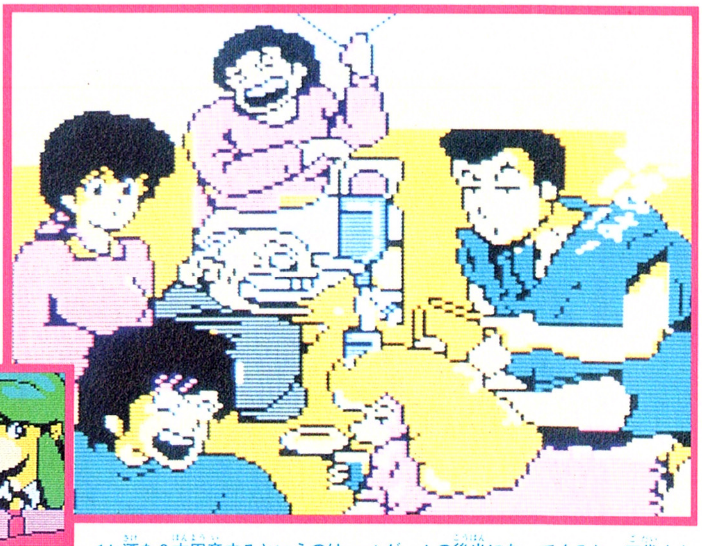
Q 一の瀬のおばさんを宴会にさそう方法ってどうやるの？

一の瀬のおばさんを管理人室から出すのに宴会がいいということはわかりましたが、お酒をプレゼントしても宴会が始まりません。いったいどうしたら、一の瀬のおばさんと宴会できるのでしょうか？

A お酒１本で宴会をしようとするのは甘いと思うよ！

一刻館名物大宴会は一刻館の住民が全員集合して行われるんだ。となれば、お酒を１本プレゼントしても宴会にはならないね。宴会を開こうという気になるまでお酒をプレゼントしなければならないんだ。そのためには、何本か酒を買って用意しておかなければならない。酒はスナック茶々丸で買うか、ツケでマスターからもらうかだったね。これで３本くらいは調達しておくんだ。そのためには坂本とマスターにお金をうまく借りることが必要だ。でも、なかなか酒が思うように集まらないという人は、スーパーへいってあるものを買ってみるといい。酒といえばつまみ。だからあるものとはつまみとなるものだ。もし、五代くんのばあちゃんが出てきていたら、酒をあげるといい。一の瀬さん以上の酒好きだから１本でも宴会が始まるぞ。



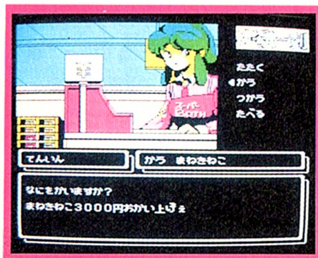


◀お酒を３本用意するというのはなかなか大変。だから、スーパーへ行って酒のつまみになりそうなものを買うんだ。缶詰、焼き鳥を買っておくといいぞ

▲ゲームの後半になってくると、五代くんのばあちゃんが田舎から出てくる。このばあちゃんが一の瀬のおばさんに輪をかけての酒好き。だから、ばあちゃんに酒を１本あげるともうそれだけで宴会が始まるのだ

Q 招き猫が高くて買えません。どうしたら買えるのですか？

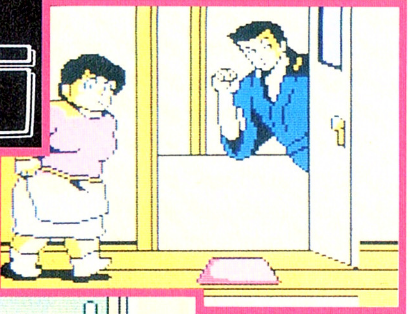
一刻館の廊下にあった黒板を見て、四谷さんが招き猫を探していることを知りました。で、いったいどこにあるのかと探し回ったらスーパーに売っていたんですね。だから、さっそく買おうと思ったら、なんと5000円もするではありませんか。たっか～い、って叫んでも安くなりません。坂本からは3000円しかもらえないし、それは持ち金が1000円未満のときだけ、茶々丸のマスターのときもそう。なのにいったい5000円なんてどこから出てくるのでしょう。ちょっとボリすぎていると思うのですが、ほんとうに招き猫って買えるんですか。それに、これは絶対に買わなければならないものなのですか？

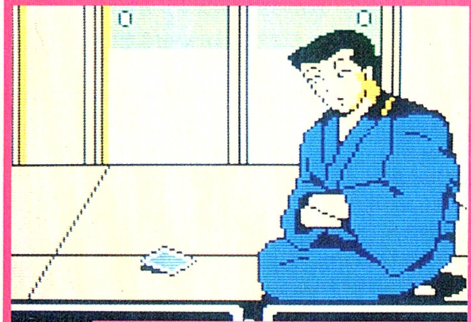


▲スーパーで売っている招き猫は5000円なんだけれど、運がいい人は3000円で手に入ることもあるぞ

A お金をくれる人は坂本くんとマスターのほかにもいるのだ

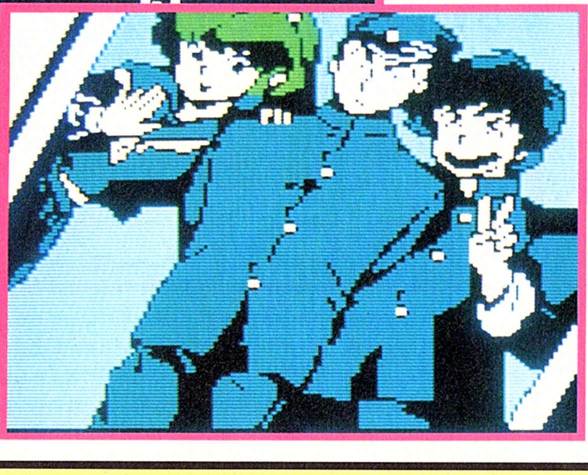
招き猫はゲームクリアのために絶対必要なアイテムの1つです。そして、招き猫はスーパーに売っているだけ。が、招き猫は5000円で、所持金を5000円にすることは坂本くんとマスターに頼っているだけじゃ無理。坂本くんに電話して金を借りる約束をして、時計坂駅へいく前に茶々丸でマスターから2000円借りて、それから坂本くんに3000円借りれば5000円！と思うけど（実はボクもこれはグッドアイデアだと思って何度も試みた）これは不発に終わる。買うためには、音無家へ行って郁子ちゃんの家庭教師をするところまで進まなければならない。でも、もっのすごく運が良ければ3000円で買えるかもしれないのだ。そして、招き猫を四谷さんにプレゼントしてあげると四谷さんの思い出の写真が見られるんだ。





▲招き猫を買ったら、さっそく四谷さんにプレゼントしてあげよう。四谷さんは感激して2号室へ

◀2号室へ入ると四谷さんの脇に写真がある。この写真こそ若き日の四谷さん。この写真はしっかりもらおうね。2号室の前のマットにも注意

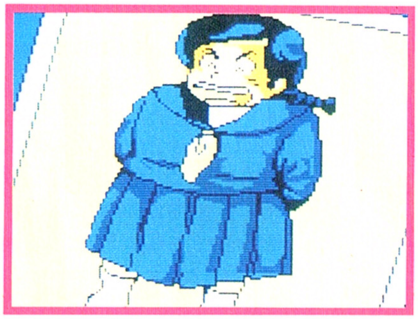


▶これが四谷さんの若かりし日の写真。これを一の瀬のおばさんに見せるんだけれど、その前に3回は宴会を開いておこうね

Q 四谷さんの思い出の写真の使い道って、何なんですか？

苦労して手に入れた招き猫を四谷さんにプレゼントした代償として彼のたいして見たくもない写真を渡されたんだけれど、これはいったいどのように使ったらいいのでしょうか。かなり苦労して手に入れた招き猫の代わりにこの写真一枚じゃあ、どうも割に合わない気がしてしょうがないのですが。

ま、2号室の中に入れたのは収穫でしたが。



A こういう写真はみんなに見せびらかしましょう

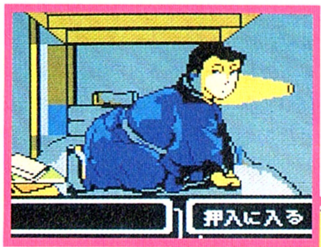
これまでの展開は、原作にあるシーンが多くてマンガ読んだ人にとっては懐かしい画面がたくさんあったと思うけれど、この四谷さんの写真からのシーンはオリジナルストーリーがスタートするので、ファンにとっても必見といったところなのだ。

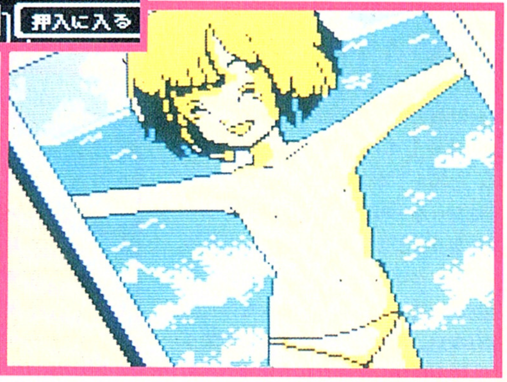
さて、せっかく見つけた写真だけれど、いったいどうしたらいいのだろうか。とりあえず、持っているだけではなんだからみんなに見せて回ってみよう、どんな反応をするか。特に一の瀬のおばさんには！　ただし、一の瀬さんにはご機嫌がかなりいい時に見せてあげようネ。

◀四谷さんの写真を見せられた一の瀬のおばさんは、自分の若い頃の写真を五代くんに見せてくれる。これもらっておこう

Q 一の瀬のおばさんの写真をみんなに見せたのに反応がないの

一の瀬さんの部屋で写真もらったんですが、一の瀬のおばさんって、昔から老け顔だったせいか、若い頃とまったく変化が見られませんね。ところで、この一の瀬のおばさんの若かりし頃の写真をいろんな人に見せているのですが、いまいち反応が良くありません。いったい誰にどのようにして見せればいいのでしょうか。やはり残っているのは朱美さんだと思いますが？





▶一の瀬のおばさんの写真を見せると、朱美さんの幼いころのかわいい写真を見せてくれるはずだ

▲朱美さんは四谷さんが開けた五代くんのおしいれの穴に悩んでいる。だから、ふさいであげるのだ

A どんなときでも、ご機嫌をとることを忘れないように

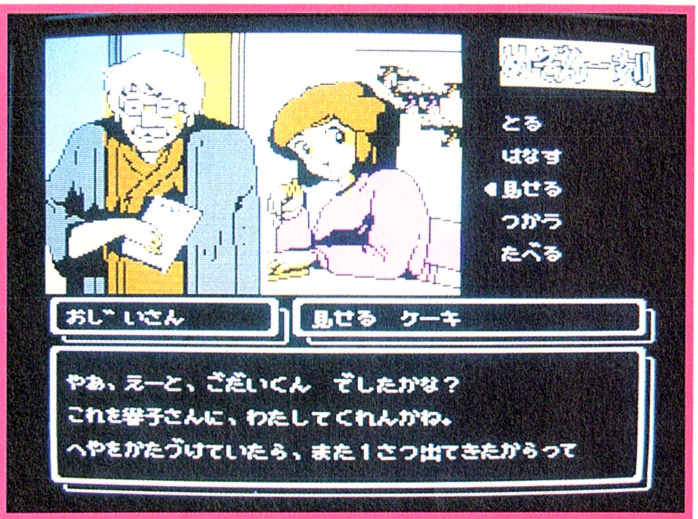
あなたの考えは正解です。しかし、その結果反応がないということは、ご機嫌とりがうまくいっていないということ。このゲームの特徴はみんなの機嫌をとって、五代くんの印象を良くしておくことにあったね。そのために、いろいろなプレゼントをあげてきたと思う。ところで、6号室の住人、六本木朱美さんのご機嫌をとるのってけっこう難しい。普通の時は即席麺をプレゼントしてあげればいいんだけれど、もっと困っていることがあるはず。原作読んでる人は良くわかると思うけど、朱美さんは四谷のある行為に悩んでいるんだ。だから、その悩みを解消してあげればいいぞ。

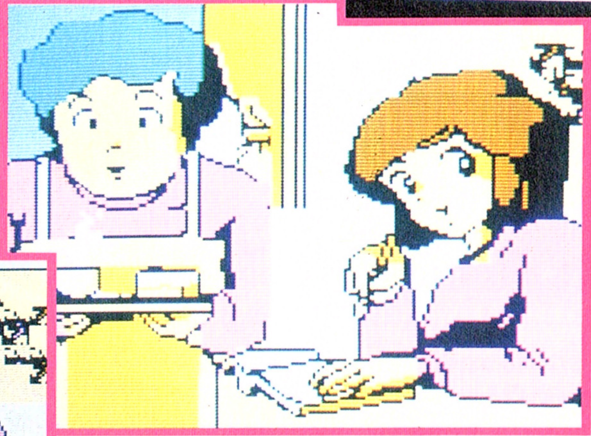
Q 音無家にたどりついたんだけれど何をすればいいのですか？

やっとのことで三鷹瞬を追い払って、郁子ちゃんと会うことができました。これで音無家への電話回線がつながったのですが、音無家での捜索が思うようにはかどりません。郁子ちゃんとは会えたのですが、そこから先へはどのようにすれば進めるのでしょうか。

A 音無家には足しげくかよわないと道は開けないぞ。

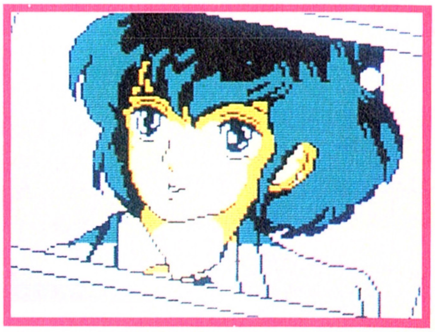
このゲームでは省略されているので、五代くんと音無家のつながりを話すと、響子さんの亡き夫・惣一郎の父と孫の郁子ちゃんが一刻館に響子さんを訪ねてきたのがきっかけ。この時、五代くんは郁子ちゃんを手なずけたのである。で、郁子ちゃんが五代くんを家庭教師にしたい、おにいちゃんがいいといい張って五代くんは音無家御用達となったのであった。でも、郁子ちゃんは勉強を教えてもらいたいために家庭教師にしたわけではなく、遊んでもらいたいわけ。マンガのとおりだとここでアルバムが見られるはず。というわけで、机の上を見るとアルバムがある。アルバムには惣一郎の顔がない写真が貼ってあるはず。思い出の写真みたいだけれど、これは思い出のフォトグラフではない、エンディング近くだけどネ。とりあえず、最初はこのへんでおいとましたほうがいい。で、2回以上音無家を訪問すると郁子ちゃんのおかあさんとおじいさんに会うことができる。そして、待望の家庭教師代をもらうことができるぞ。

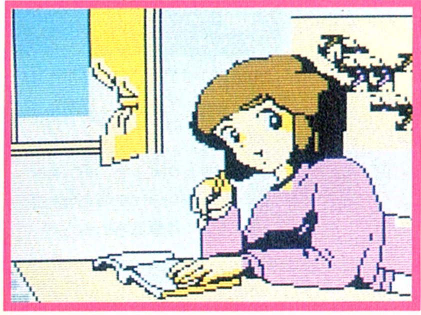




▲郁子ちゃんのお母さんに続いておじいさんが登場する。このおじいさんは重要で家庭教師代はくれるし、惣一郎さんの遺品の日記だとか、アルバムなども響子さんに渡すようにと五代くんに託してくれるんだ

▼おじいさんが五代くんに渡したアルバムにあった響子さんの写真だ。高校生の時から響子さんは美しかったのだ。さあ、響子さんに渡してあげよう





◀郁子ちゃんの部屋では彼女のアルバムを見ることができる。そこに惣一郎さんといっしょの響子さんの写真があるのだが…

▲2度目に音無家を訪問して郁子ちゃんに何かを見せていると郁子ちゃんのお母さんが登場する。ケーキを持っているね

Q 隠れキャラクターとかってどこかに隠されていますか？

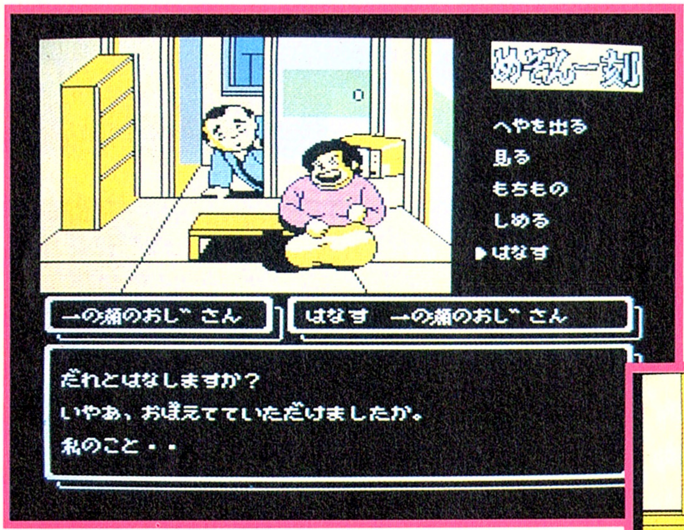
以前、ひっぽんでこのゲームを紹介したのを見た時、けっこうおもしろい画面が出ていましたが、隠れキャラクターとかおもしろ画面ってあるのですか。もしあるとしたら、どのシーンでどうすれば出現するのか教えてください。

A 隠れキャラと妄想シーンはぜひ見てくだされ！

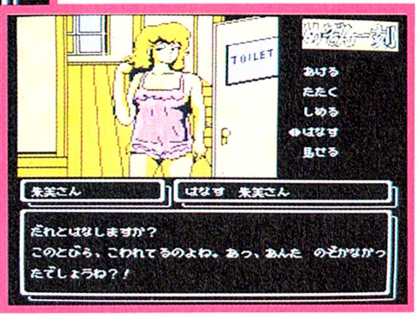
ゲームの進行にはまったく関係ないんだけれど、ちょっとしたかげんで、登場する人が約1名います。写真のように一の瀬のおじさんがその人なのだ。はっきりいって、このおじさんの顔はまったく見なくてもゲームはクリアできてしまう。でも、ちょっと息抜きでこのおじさん探ししてみるのも楽しいかもね。

それから、キャラクターではないけれど、スーパーのレジにいる女の子の店員が実は謎の人物。話したり、叩いたりしてみよう。きっと、正体がわかるから。

そのほかだと、五代くんの妄想シーンとか、朱美さんの悩殺シーンなんか見て損のないシーンもいっぱいあるからね。



▲彼が一の瀬のおじさん。居なくたっていっこうに差し支えない存在感の希薄な人物。1号室に入ったら、ふすまを開けておいて、お酒を持ってさいふの中をすっからかんにして訪れるとひょっこり顔を見せるんだ



▶これはそう簡単には見られないセクシーな朱美さんのトイレから出てくるシーン。2階のトイレでウンが良ければ見ることができるのだ

じゃりン子チエ

■カセット
■コナミ
■発売中■¥5800



コナミの超力作AVG"じゃりん子チエ"、もうみんなクリアできたかな？ まだクリアできない人は、これを読んでしっかりポイントを押さえて、感動のエンディングを見てちょ！

第1章 ここがポイント

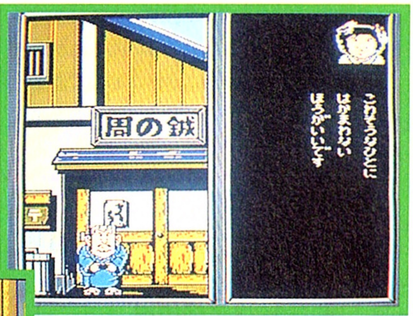


Q ハリの周先生の家の前まで来たのですが、中へ入れないのです。

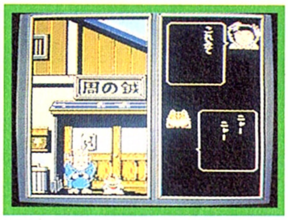
花井先生のお父さんに会って、紹介状を書いてもらったんですが……。

A こわいおっさんにはものをあげてゴキゲンとるのが一番だよ。

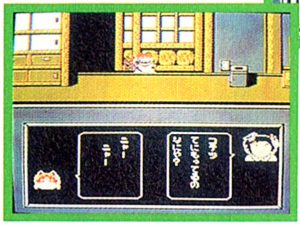
せっかく周先生に紹介状を見せて診察してもらおうと思っても、周先生の家の前にはこわいおっさん（お好み焼き屋のユリネ）が立ちはだかってるから、中に入りたくても入れないよね。ここはちょっと気をきかして、おっさんにものを渡して（2回以上）みよう。そのものとは……？ ジュニアの飼い主でもあるおっさんに効果的なのは、チエちゃんの家の中でコテツが持っていたハッパ、つまりマタタビなんだ。



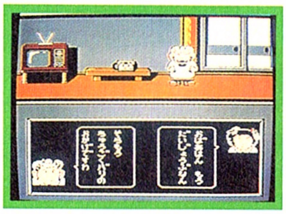
▲ヒエ～、こわいおっさんが立ってて中へ入れない。こんなときはアイテムを利用して……



▲ハッパ（マタタビ）を見せると、どこからともなくジュニアが現れる

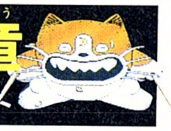


▶チエちゃんの家にはコテツがいる。コテツが手に持っているハッパを取るんだ



▶チエちゃんの活躍と周先生のおかげで、おばあさんもすっかり元気になりましたとさっ！

第2章 ここがポイント

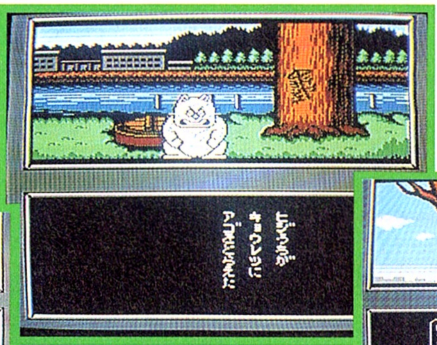


Q コテツのフナの塩漬けを荒らした犯人がまだ見つかりません。

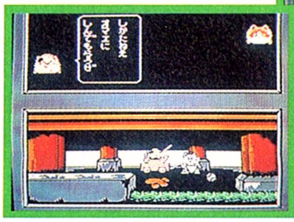
いろんな猫から情報は得たのですが、まだ何かしら忘れてるのでしょうか……。

A 花井先生の家の縁の下にいる、オムスビジロキチに会うんだ。

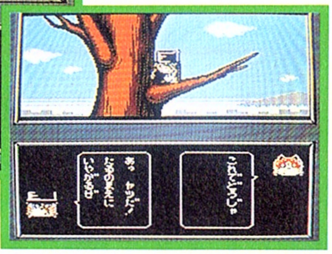
怪物猫モービーデックに会うためには、その前に木に縛りつけられてるエイハブの縄をほどいてやらないといけない。縄をほどくには、花井先生の家の縁の下にいるオムスビジロキチからドスを手に入れなきゃ。先生の家のブロックのあたりをみてごらん。



◀モービーデックに言葉は通じない。どつく、ヒジ打ち、ドロップキック、デンキアンマ、タマツブシ等で攻めてみろ！ 攻撃あるのみだ!!



▶オムスビジロキチといっちょお手合わせ。ヤツはモウロクしてるから楽勝や！



▶木に縛られてるエイハブを助けてあげると、下にモービーデックが現れるんだ

第3章 ここがポイント



Q パチスロやカブはできたのですが、競馬場には行けません。

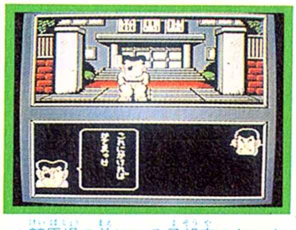
ある程度お金もたまったんですけど、どおいうわけか電車に乗れないのです。

A 西萩駅の自動券売機は、拾ったお金しか受けつけないのだよ。

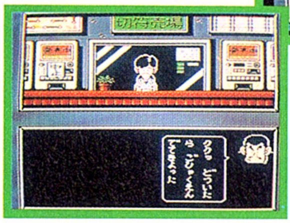
西萩駅から電車に乗るには、自動券売機をどついて、500円玉を手に入れて、そのお金を使うんだ。だけど、ただ競馬場に行ったってダメ。テツは競馬のやり方を知らないからね。競馬のやり方を知ってる人（ユリネ）を一緒に連れていかなくちゃ。当のユリネは、テツから逃れるために、ちゃっかり花井先生の家に隠れてるんだ。先生の家をくまなく捜そう。そして、ユリネに酒（バクダン）を飲ませて挑発するんだ。



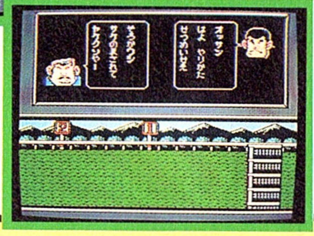
▲このおっさん、花井先生の家に勝手にあがりこんでるんだ。くまなく捜せば必ず見つかるはずだから、そしたら酒を飲ませて……！



▲競馬場の前にいる予想家のおっさんの情報を、必ずメモしておこうね



▶いくらお金があっても、自動券売機をどついて手に入れたお金じゃないとダメ



▶やった！ 酒飲まして挑発（どついてみたりなんかして）したら、おっさんヤケクソでついてきやがった。これで競馬ができるぞ

リサの妖精伝説

RISA TACHIBANA

■ディスク
■コナミ
■発売中■¥3500



また、またリサがキミの質問に答えてあげる！ 今回は、特にこのゲームの重要ポイントである第3章を、手取り足取り教えてあげる♡

FS74「リサの妖精伝説」必勝ファンブックは、¥380で絶賛発売中!!

Q サメと戦っても、なかなか勝てない！ どうすればいいの？

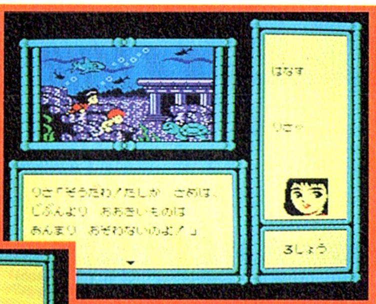
リサちゃん、第3章の海中でサメと戦うとこで、いつもボクはサメに負けて死んでしまう。なんとか勝ちたいよ。

A サメを倒そうとしないで、目をくらます方法を！

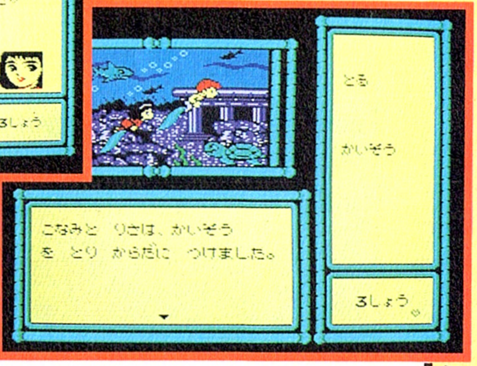
サメを倒そうなんて考えちゃダメ！ どんなにキミが強くたってサメを倒すことはできないの。ここはひとつ頭を使って、サメの目をくらますことを考えてねっ！ 石にされた人魚姫を見つけたあと、剣と盾を見つけたはず…。このあとに海中を見ると海藻を見つけることができるの。そうして、リサに話しかけてみて！ きっと新展開が期待できるわよ。そう、体に大きな海藻をまとってサメの目をくらますの。そしたら、メデューサの城へもサメと戦うことなく進むことができるのよ！



▶海中をよ〜く見ると、大きな海藻があることを発見!! これをうまく利用してみよう



▼やった！ サメは気がつかない。ボクらのことワカメだと思っているんだ…。これでメデューサの城へ行けるぞ！ もう一息だ!!



▲海藻を身にまとっていれば、サメに気付かれずに進めるはずだと、リサちゃんのアイディア！ さすが、物知りリサちゃんだ

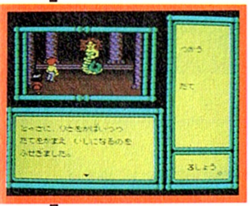
Q メデューサの城で何度も石にされるボクを助けて！

石にされてばかりのボク。どうしたらメデューサの目を見ずにすむの？

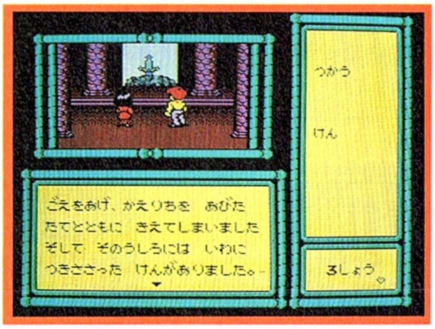
A 盾を使って！ メデューサの目を絶対見ちゃダメ！

メデューサは目を見ると石にされてしまうから、さっき取ったばかりの盾を使って、メデューサの視線からのがれましょ。それで、今度は剣を使ってメデューサを攻撃するのよ！

そうすると、メデューサの後にある聖剣を見つけることができるの。でも、この聖剣を取ると、城がグラグラとくずれ始める！ 頭のいいキミならすぐ気がつくと思うけど、先に持っていた剣を聖剣のかわりにさせば、城はくずれることなく助かるんだっ！



◀メデューサが現れた。盾を使って、メデューサの目を見ずに攻撃!!



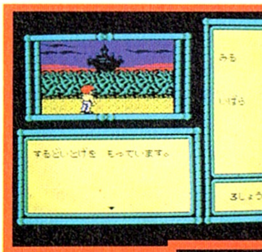
▶メデューサの後に聖剣を発見！ 聖剣と、持っていた剣を交換して、この城がくずれるのを止めよう！ これで、聖剣が手に入る

Q リサちゃんを助けたいけど、目の前のいばらがじゃま！

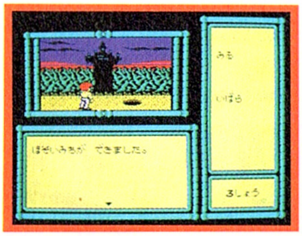
目の前にいばらがじゃまをして、リサちゃんが捕えられている魔女の城へ行くことができない！ 助けて!!

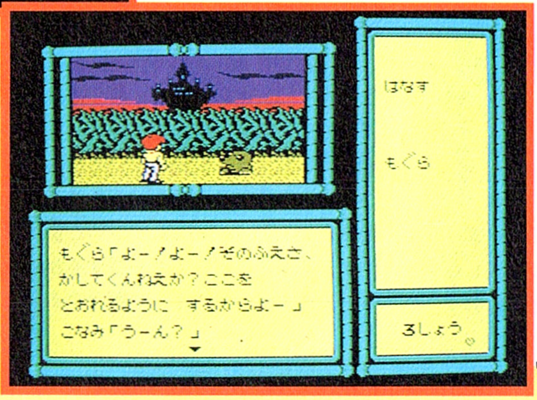
A いばらはモグラくんに道を作ってもらいましょう。

グスッ、そんなとこでもたもたしてないで早くリサを助けてよ〜っ！ いばらは、マッチを使って火をつけてみて！ 火はすぐ消えちゃうけど、煙に気がついてモグラくんが地面から出てくるの。そのモグラくんに笛をあげると、お礼に魔女の城までいばらを切り開いて道を作ってくれるのよっ♡ 持っているアイテムはフル活用して！



▶笛をあげたとたん、姿を消したモグラくん。でも、しばらくすると……





▶ラッキー、モグラくんに笛をあげると、いばらの道を作ってくれる。でも、このモグラくんてグズなんだ

▲魔女の城はすぐそこなのに、目の前にはいばらがあって先に進めない……

リサのワンポイントアドバイス

ここまでくればゲームも大づめ！ 第3章の終りの方で、リサは魔女にさらわれてしまうの。グスッ…。でも、勇敢なキミのことだから、スグにリサを助けてくれるわねっ。ここから先もよ〜く考えて、各コマンドをひとつひとつつぶしていけば、必ず新展開があるはず！ 特にアイテムは使えるだけ使ってみて！ 1度でダメなら2度と、なんどでも繰り返すことが大切なのよ！



好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム実戦編

うーん、ナムコの『三国志【中原の覇者】』はなんておもしろいんだ! なかなかハマれるゲームだぞ。ソフエルの『マネーゲーム』は手軽に楽しめるお金儲けゲームだしね。夏休みはSLGで決まりだね。とゆーワケで、今回はこの2本のゲームを紹介するぞ!!



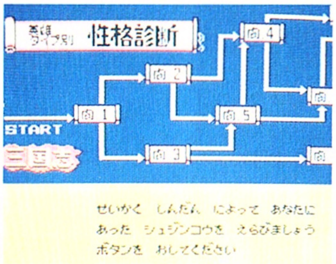
三国志〔中原の覇者〕

ナムコ	¥6900	発売中	カセット

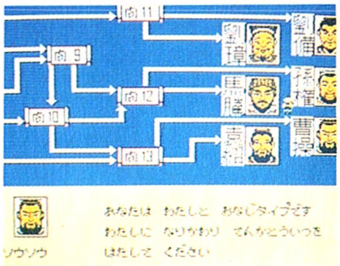
さて、三国志の主人公は誰かってゆーと、これはもう劉備である。で、あるが、私は曹操の方が好きだ! ゆえに今回は曹操でプレイした。もっとも城も武将もけっこう使えるのが、この曹操なんだけどね。と、ゆーワケで、曹操軍を使って1年間、プレイしてみた。少しはキミたちの参考になるんでないかい!?

まずは太守を選ぶ

最初にやることは、袁紹、劉備、劉璋、孫権、馬騰、曹操の6人の太守から一人を選ぶこと。これは"性格診断"で、一人を選ぶワケだけど、ビギナーは劉璋とか、馬騰なんかになっちゃったら、素直にやり直した方がいい。コイツらは初心者向きじゃないからね。やっぱりさ、曹操か劉備から始めるのがいいんじゃないかな。



◀さあ、太守選びのスタートだ。どんな質問が出されるか、誰になるのか、ドキドキするねぇ



◀とゆーワケで、予定通り(?)に曹操さんになったのであった。行き方は……いろいろやってみてね

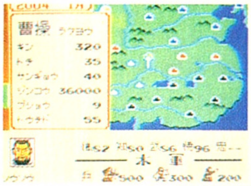
『信長』を思い出せ



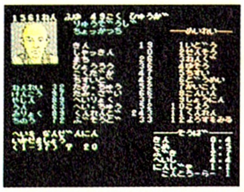
◀各国の武将に、何かやらせるには、命令書が必要なのだ。うまく使わないと、たりなくなるぞ!

さて、ゲームスタート! の前に、一言。このゲームは『信長の野望』タイプのSLGだ。だから、信長のことを考えれば、このゲームの進め方も分ってくるはずだ。まずは国力を高め、兵を増やし、戦争。この基本部分はおんなじだからね。

それにしてもさ、このゲームではコマンドを実行するには命令書がいる(数は統治国数で変わる。最高15枚)のよね。セーブでも1枚消費しちゃう。信長みたいに毎ターンセーブは使えない(ことはないんだけど、やっぱ、もったいない……)のが、ツラいと言えばツラいとこなんだ。どこでセーブするかが、この ゲームのポイントのよーな気がする……。



◀まずは、自分が統治する国の情勢と、各武将のデータをチェックしよう。すべては、そこから始まるのだぞ!



▶で、思い出してほしいのが『信長の野望』なんだ。富国強兵がゲームの基本ってことは、いっしょなんだからね

金、金、税収アップ！

各統治国の様子をしっかり把握したら、いよいよゲームスタートなのだ。このゲームでも、モノをゆーのはけっきょくお金。富国強兵するにも、出陣するにも、何をやるにしてもお金が必要なんだね。ゆえに最初の目標は国力をアップして、4月の税金、10月の収穫でもーけることだね。お金がないと始まらないもんな。

とりあえずは4月の税金をめざすワケだけどね。税金は商人など町民から集まるお金。ゆえに、最初にやることは〝産業の発展〟と〝町の開発〟だ。こーゆー〝国造り〟コマンドを実行すると、〝統治度〟もアップするんだ。統治度が低いと、反乱が起こりやすくなるので、注意が必要だぞ。

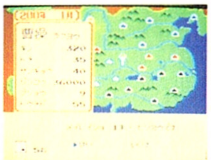
200年1月

まずは産業の発展から

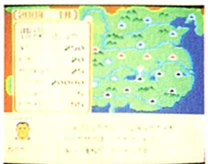
さて、曹操の統治国は洛陽、長安、予州、兗州、徐州の5カ国。命令書は5枚。各国に1回ずつ命令を出してもいいし、1国に5回出してもいいワケだけだ。ま、各国に1回ずつ出していった方が、分りやすくていいんじゃないかな。で、前にも書いたように、4月の税金は町からの税金。これに関係するパラメータが、産業と人口だ。ゆえに最初にやることは、この二つのパラメータを上げることだね。で、まずは産業の発展コマンドを使って産業を上げることにした（ちなみに各パラメータのMAXは金・人口が999999、土地・産業が9999、統治度が100、武器が65535、宝石・腕輪・指輪が256だ。ついでに武将のパラメータMAXは99）。次はどの武将にやらせるかだ。武将によって得意不得意があるからね。国造りは知力の高いヤツに任せよう。洛陽なら曹操、長安なら荀彧とかね。



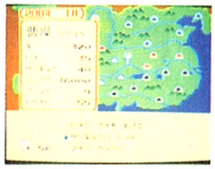
▲最初にやることは、国造りだ。これはこーゆータイプのSLGの基本中の基本だよね



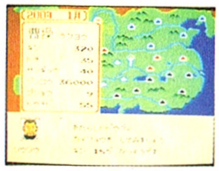
▲ほとんどのコマンドは、命令書がいるワケだ



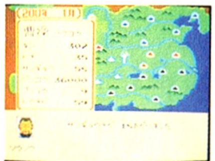
▲で、何をやるにもお金が必要なのよね



◀まずは〝産業の発展〟をしましょうね。洛陽にいるのは曹操と于禁。知力は曹操の方が高いので、ここは曹操に任せることにした



▶太守曹操は〝道具の改良〟をしようと提案。金18が必要か……。どうしようかな？ やる、やらないの最終決断を下すのは、キミの役目だぞ



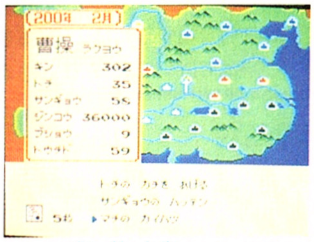
◀曹操の助言どおり、道具の改良をやってみた。結果は産業が18アップしたぞ。どのくらい上がるかは武将の知力にかかってるワケだね

200年2月

次は人口だ！

さて、各統治国の産業をアップしたら、次はもう一つの税収のポイント、人口だ。人口が増えれば税収が多くなるのは自明の利だよね。じゃ、人口を増やそう。人口を増やすには、住みよい町を作ればいい。そう町の開発をすればいいんだね。人口は10月の収穫による収入にも関係するから、命令書があまったときには、町の開発をしておくのもいいだろう。町を開発すれば統治度も上がるしね。

とーぜん、町の開発も知力の高い武将に任せた方が、大きな効果が期待できる。もし、知力の低い武将しかいないときは……。知力の低い武将は、町の学問所へ勉強に行かせれば、知力がアップする。だけどね、これも命令書が必要なんで、ここでは少しでも町を大きくすることを考えた方がいいと思うよ。



▲で、2月は町の開発をすることにした。曹操は集会所を増やそうと言う



▲とゆーワケで、人口が2500人増えて、統治度も6アップしたぞ

200年3月

来月は税収だから…

来月は、いよいよ税収だからねえ。ここは、さらに税収アップをめざしたい。産業の発展をするもよし、町の開発をするもよしだ。統治度が低くて心配だってゆーなら、民衆に金を与えて、統治度を上げるのもいいだろう。武将の知力を上げるために、学問所へ行かせてもいい。情報を集めたってかまわない。

ま、なんにしろ、少しでも多くお金を稼ぐために行動するのが、いいんじゃないかな。なにしろ来月は、お金がかかることをしなくちゃいけないからねえ。



▲国造りをする以外に統治度を上げる方法は、〝倉〟へ行って……



▲〝与える〟を選び、民衆に金を与えればいいんだ



▲民衆が喜んで、統治度が上がったぞ。反乱が起きないように、注意しようね

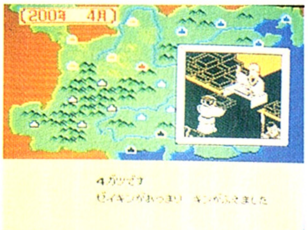
※このゲームはシャープC1には対応しません。

徴兵で軍備をととのえる

それぞれの武将が率いることができる兵数は、1人につき10小隊1000人までなんだね。もちろん太守はゲームスタート時から、1000人の兵を持っているけど、それ以外の武将は300人から700人の兵しか持っていない。税収があったらさっそく徴兵をして、各武将の兵を1000人に増やしておこう。攻め込むときも、攻め込まれたときも、兵は多い方がいいに決まってるからね。

200年4月

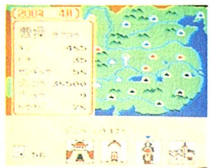
税収だ。さっそく徴兵



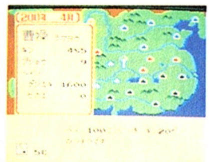
◀4月は税金の季節だ。この日のために、今までいろいろやってきたんだから、喜びもひとしおだね

で、待望の4月がやってきた。お待ちかねの税金が集まって、金が増えたぞ!! 予定どおり徴兵をして、太守以外の各武将の兵を増員してやることにしよう。

まず軍に行って、徴兵を選択する。すると何人徴兵するか聞いてくるから、それに答えよう。1小隊は兵が100人。兵100人につき金が20必要。ただし、持ち金全部を、徴兵に使うよーなことはしないよーにね（いくらなんでも、そんなヤツがいるワケないって!! いない…よね!?）。雇用した兵は、その城にいる武将に振り分けることができる。もっとも最初は、2人しか武将がいないわけだから、誰にどれだけ…なんて考える必要はないな（ゲームが進んで武将が増えてくると、戦争用の武将、内政用の武将と、その性格によって武将の使い分けが必要になってくる。そーなると、兵の振り分けも考えて行なわなきゃいけなくなるんだけどね）。また、振り分けなかった兵は、控えとして城に置いておくことも可能なんだね。また、各小隊は歩兵隊・騎馬隊・弓隊の順番で増える。



▲徴兵をするのは軍だからね。まず軍へ行こう



▲持ち金とよぉく相談して、なるべくたくさん雇おう

現在の予定としては、来年2月ごろの出陣を考えている。「それなら、徴兵はもっと後回しにしてもいいんじゃないの」と思うかもしれないけど、攻め込まれる可能性がまったくない、とは言いきれないので、早いうちに兵を増やしておくにこしたことはないだろう。



▲とゆーワケで、兵を14小隊1400人雇った。ただ今、各武将に振り分け中、なのだ

武将を集めろ!

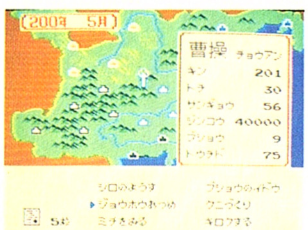
一応、兵力もととのった。次は何をしたらいいんだろうね？ と、データを見る。うん、武将がたりないよね、やっぱり。ここは優秀な武将を集めたいとこだ。で、“情報集め”なのだ。このゲームでは、武将を増やすには、統治国を増やす、戦争で“籠絡の計”を成功させる、情報集めで探す、この3つの方法があるんだ。情報集めをすると、武将が見つかるほかにも、いいことがいっぱいあるしね。

200年5月

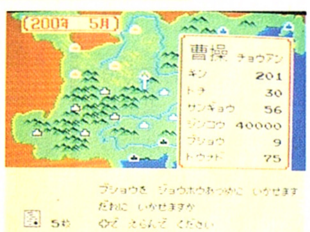
情報集めはこまめに!

まず、情報集めをするためには、留守番役が必要なのでその城に2人以上の武将がいなければならないってことを、覚えておこう。もちろん、太守も城をあけることはできないぞ（出陣はのぞいて、だよ）。情報集めで重要なのは、武将の知力と人徳だ。この2つのパラメータが高ければ高いほど、成果が上がるワケだね。また、情報集めに出ている武将は、戦争に参加することはできない（この5月の場合は関係ないけどね）からね。

さて、翌月の始めに情報集めをさせた国を指定すれば、結果報告が聞ける。結果は10種類。金鉱・金脈を見つけて金が増えたり、宝石・腕輪・指輪を入手したり、武将が見つかったり。もちろんスカ、何も情報が得られない、なんてこともある。武将が見つかっても、召しかかえるのに金がいる場合や、説得に応じてくれないこのもある。すべては情報集めに行った武将の知力・人徳しだいってワケだ。



◀ここらで、武将を増やすためにも、情報集めを行ないたいところだね。武将がダメでも、金が増えることもあるし

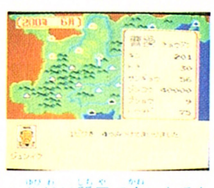


▶知力・人徳が高い武将は、大きな成果が期待できる。とーぜん、知力・人徳の高い武将を行かせるのだ

200年6月

情報集めの結果は!?

で、結果はどうだったかな？ 新しい武将（優秀ならゆーことないんだけどね。とりあえずは、いないよりいた方がいい）が見つかれば最高なんだけどね。ま、金が増えてもよしとするか。もし、新しい武将が見つからないようなら、もう一度情報集めをするのもいいだろう。とにかく、武将が多ければ多いほど、ゲームの進行が楽になるんだからね。



▲指輪は質屋で金になるし、他国への贈物にもなる



▼やったね、新しい武将が見つかったぞ

10月の税収をめざして

さぁ、次の目標は、10月の収穫を増やすことだね。収穫は農作物のできぐあいで増減するんだよ。これに関係するのはパラメータの“土地”と“人口”だ。もう何をすればいいかわかるだろう？　そう、“土地の価値を上げる”ことと“町の開発”だよね。10月の収入は、出陣のための費用にもなるワケだから、がんばって収穫を上げる努力をすることにしようゼイ。

200年6月

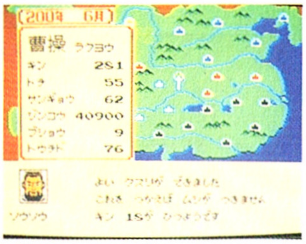
まずは土地の価値だ



▲10月に向けて、5つの国の土地の価値を上げることにしよう

そーゆーわけで、今月は10月の収穫に向けてのスタートなのだ。この収穫ってゆーのは農作物、だから、土地が最重要なんだよね。まずは、土地の価値を上げること（別に、町の開発が先でもいいんだけどね。どっちを先にやるかは、キミの気分しだいでかまわないと思うよ）にしようか。これも知力の高い武将に任せることになるよね、とーぜんさ。

ＳＬＧのポイントは、こまめなセーブだったよね。そろそろセーブしといた方が安全かなぁ、とは思うんだけどね。命令書は５枚しかないし、考えちゃうよなぁ。もしもセーブをするんなら、最後の１枚の命令書ですること。これって、けっこう大事なことなんだよね、実は。



▲結果は、武将の知力にかかってる。たのむよぉ、曹操さん!!

200年7月

次は人口だ！

６月には土地の価値を上げたので、今月は町の開発をやることにしようか（先月、町の開発をやっているなら、今月は土地の価値を上げる番だからね）。「農作物の収穫だから、土地の価値だけを上げとけばいい」と思った人は、挙手をしなさい。手を挙げた人、残念ながら、それってまちがいなのだよ。人口が増えれば、収穫も増えるんだからね。それにさぁ、来年４月の税金のことを考えてみてよ。ね、やっぱり、ここは町の開発もしっかりとやっておきたいところでしょ。

もしも、知力がどーしよーもない武将しかいないってゆーのなら、ここで学問所へ行かせるって手もあるな。うん、わりといいかもしんないな。この手。



▲ここは来年４月もふまえて、町の開発をすることにしよう



▲人口が増えれば、10月の収穫高も上がるしね

200年8月

ここも土地の価値！

さて、８月も土地の価値を上げるのが正解なのだ。とにかく10月の収入を少しでも増やすことを最優先することにしよう。なにしろさ、出陣するためには、兵100人につき金20が必要なんだからね。もしも、1000人の兵を持つ武将を４人出陣させようと思うのなら、金が800も必要になるワケだから。



▲予州の郭嘉は知力93。安心して内政を任せられるね



▲うん、さすがは郭嘉だ。土地の価値が22も上がったぞ

ただし、なのである。もし、前に行なった情報集めのときに新しい武将が見つからなかったのならば、７月・８月で情報集めを行なってもかまわない。とゆーよりも、行なった方がいいかもしれないね。１つの城に配置できる武将は12人までだ。とにかく、たくさんの武将を集めた方が有利なのだよ、このゲームは。

200年9月

来月は収穫だぞ！

はい、今月は、町の開発を行なう番ですね。来月には収穫による収入がありますからねぇ。ここは、最後のダメ押しをしておくことにしましょう。とにかく、お金とゆーものはですね、ありすぎて困っちゃう、とゆーことはぜったいにありませんですからねぇ、はい。

とゆーワケで、収穫をひかえた９月は、何を差し置いても来月の収入をアップするための政策を行なうべきなのだ。とにかく、これからは出陣の準備にしろ、出陣にしろ、出費が多くなるからね。それに出陣して、統治国が増えた場合も、最低になったその国の国力上げるためには、お金が必要なんだからさ。ここは１発、人口を増やすことにしようぜ！



▲太守である曹操が敬語を使って話てるのって、何かヘンな感じ



▲予州の郭嘉クンは、あいかわらず、確実に国力をアップしてくれてる

さあ出陣の準備だ

いよいよ年末が近づいてきたね。そろそろ来年2月の出陣の準備を始めることにしましょうかね。新しい武将のために徴兵することも必要だろうし、知力の低い武将は学問所へ行かせなきゃならないだろ。攻める国を決めたら、武将の移動もやった方がいいよね。うん、けっこう、やらなきゃいけないことがあるなぁ。ここは、特に命令書を有効に活用しなくっちゃいけないところだね。

200年10月

収穫で出陣準備をしよう

今月は収穫の月だよね。そのお金を使って、そろそろ出陣の準備を始めることにしよう。まずは、武将の知力だ。知力が低いと、戦争のときに使えない計略があるし、計略の成功率にも関わってくるしね。ま、みんな知力は十分だってゆーなら、徴兵をするのもいいし、武器を買うのもいい。とにかく命令書を有効に使え！



▲やっほー、収穫で金が増えたぞ。さあ、出陣準備だ



▲おつむの弱い武将には、お勉強をしてもらいましょ

200年11月

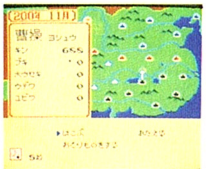
準備、ちゃくちゃく

今月は武力の少ない武将のために、武器を買い込むことにしよう。武器は町の武器屋さんで買うワケね。買った武器は1回、倉に納められ、それを各武将に与えるんだね。つまり、命令書が2枚いるんだ。また、どこの国から、どこの国へ攻め込むか決まっているなら、武将の移動をしてもいいね。ちなみに、今回はいきなり劉備の新野を狙っているのだ。



▲武器を買って、武将の武力アップの準備をしよう

▼出陣には金がいる。金持ちの国から回してもらおう



200年12月

師走！ さあ、大掃除…

さあ、年の暮れ、12月だ。しっかり大掃除をして、さっぱりして新年を迎え……ちがうでしょ！ と、しょーもないボケをかましたところで、今月のコマンド。今月は、先月買った武器を武将に与えたり、武将を移動させたりがメインになる。命令書に余裕があれば、来年の税収を考えての政策を行うのもいいだろう。



▲誰をどこへ移動させるかは、重要なポイントだ



▲買っておいた武器を与え、武将の武力アップだ

201年1月

出陣直前最終チェック

あけましておめでとうございます。昨年中はたいへんお世話になり、まことにありがとうございました。昨年同様、本年もよろしくお願いもうしあげます。

とゆーワケで、年が明けて、いよいよ出陣直前だね。攻め込む国のことは、よぉく調べておかなきゃいけないよね。まずは城へ行って、"城の様子"で目的国をさぐろう。敵の武将なんかを調べておきたい。さらに軍へ行き、"偵察"で城の回りの様子も調べることにしよう。地形が分かれば、どの武将を出陣させるか（軍によって、得意な地形ってゆーのがあったよね）の目安にもなるし、作戦も立てやすい。地形をチェックして、最終的な武将の移動を決定するワケさ。今回は、洛陽から新野へ出兵することにしたので、洛陽へ武将を集める。それから、兵の数は十分かとか、武将の移動はカンペキかとか、最終チェックをおこたりなく行うよーにしてね。兵の数がたりないと思ったら、すなおに徴兵すること。出陣する武将の軍は、メいっぱいの10小隊にしておきたい。あとは、武将の知力や忠誠度をアップさせておけばカンペキだね。もし、出陣の費用がたりないようなら、情報集めをしたり、金を輸送したり、質屋へ行ったりしとこうね。「全部、十分にやってあるぞ！」ってゆーキミは、国造りをしといたって、いっこうにかまわないワケだ。それから、なるべくここでセーブしとこうね。



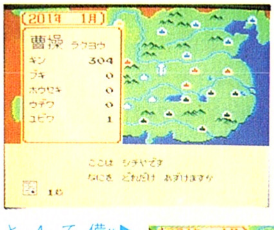
◀攻め込む前に敵軍のことを調べよう。うーん、新野の趙雲は、なかなか手ごわそうだね



▶城の回りの様子もしっかり調べて、誰が出陣するか、最終的に決定しよう



▲知力の低い（もちろん賢いヤツでも）武将の知力アップを考えたいけど、命令書には余裕があるかな？



◀もしも出陣の費用がたりないようなら、町の質屋さんで、宝石・腕輪・指輪をお金に替えよう。もちろん輸送・情報集めでもOKだ



▶もしも、出陣のための準備は、もうカンペキにできてるってゆーのなら、来年4月のために、国造りをしとくってゆー手もある

いざ、出陣!!

さて、いよいよだぞ。待ちに待った、201年の２月がやってきたんだ。出陣の準備はカンペキにととのっているかな？　もしもまだなら、命令書を１枚残して、カンペキにしておこうね。えっ、どーして命令書を１枚残すのかって？　だってさ、１枚は残しておかないと、かんじんかなめの出陣ができないでしょ!!　カンペキな準備ができたら……さあ、いよいよ初陣だっ!!

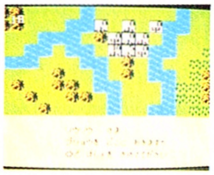
201年2月

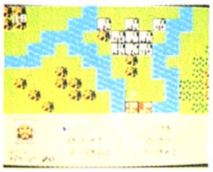
いきなり新野を狙え！

ついに出陣のときがきた。思えばこの１年の苦労は、すべてこのときのためのもの。さあ、思う存分暴れてやろう！　とゆーワケで、劉備の本国、新野へ攻め入るのだ。太守を倒せば、その太守の国はすべて手に入る。ここは根性入れて、劉備を討ち取ろうぜ。

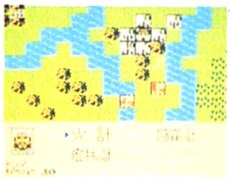


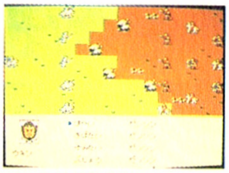
▲さあ、いよいよ初陣だ。曹操軍は洛陽から、劉備のいる新野に攻め込むことにする


▲攻め込んだら、まずすることは、兵の配置だ


▼コマンドは６種類。まずは偵察かな？

攻撃をするとき、大切なのが計略だ。直接戦闘に入る前に、８種類の計略を駆使して敵にダメージを与えろ！　そのために武将の知力を上げげたんだからね。計略で敵兵を減らしたら、直接戦闘だ。ここでモノをゆーのは体力と武力だぞ。この戦闘モードで武将対武将になると一騎打ちモードになる。ここで武将を倒せば、いくら兵が残っていてもその軍は負けだからね。さあ、攻めるぞ！


◀計略はかなり有効な作戦なんだぜ。武将の知力が高いのならば、積極的に使うことにしよう。大きな戦果が期待できるぞ


▶戦闘モードでは、小隊の種類ごとに命令が出せる。また、武将のみ、降伏コマンドを使うことができる（使いたかないけどね）



◀牽制・攻撃・捨身の攻撃・退却・降参。５つのコマンドで、武将どおしの一騎打ちだ！

201年3月

フォローはしっかり

やっとの思いで劉備をやっつけ、ついに統治国を増やしたぞ。全部で８カ国だ。命令書も１カ月に７枚になったもんね。

さて、領土が増えて、最初にやるべきことはなんだろう。そう、もちろんセーブだよな。まずセーブをしようね。

新たに手に入れた国々は、土地・産業・人口・統治度、すべてのパラメータが激減しているんだ。残った武将の忠誠度もメチャ低いしね。とーぶんは、これらのパラメータを上げることにつとめよう。もちろん、戦いで傷ついた武将を病院へ行かせること、減った兵を補充することも忘れるな。それに、そろそろ他国も軍備がととのい、チョッカイを出してくる頃でもあるし、国を守るための武将の移動も必要になってくるぞ。さあ、いそがしくなってきやがった！


▲やったね、新野を落として、統治国が３国増えたぞ。何はともあれ、ここはセーブだ！


◀とーぶんは、パラメータのアップにうちこもう


▶戦場以外の国でも各値は低下。アップしなきゃ

次を狙うために

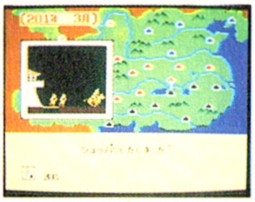
とりあえず８カ国を掌中に収めた曹操クンであった。さて、次はどこにしよーかな。で、攻め込める国をあちこち調べる。もちろん一通り調べたら、リセットだよね。

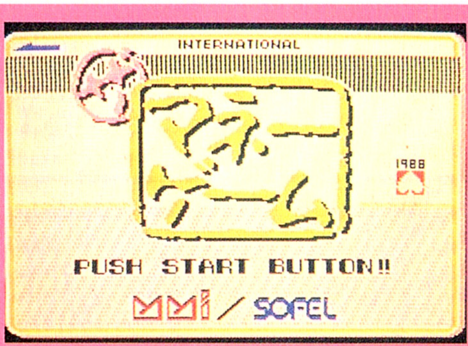
で、だいたい見当をつけたら、そこへ攻め込める国に主力の武将を集める……ワケだけど、ちょっと待ってくれ。あせって次を狙っても墓穴を掘るだけだ。しばらくは、国力アップにつとめないと、後がツラいんだ。

それにさ、まだまだ武将の絶対数がたりないからね。どんどん情報集めをやらせなきゃ。ま、数年は守りを固めて富国強兵に徹しましょ。最大の敵劉備は倒したしね。とりあえず、関羽や張飛の忠誠度をアップしよう。コイツラの忠誠度がアップしたら、これほどたよりになる武将はいないからね。


▲とりあえず、あちこちの城を調べておくといいだろう


◀武将探しをおこたってはならない！のだ


▶守るためにも、武将の移動を行おう

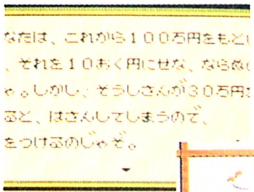


ザ・マネーゲーム

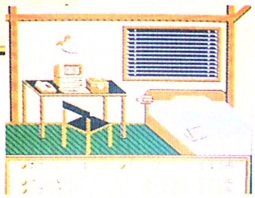
ソフエル	￥5900	8月10日発売	カセット

ファミコンに新しい〝株式SLG〞が登場するのだ。わりと初心者でも手軽に楽しめるできになっている。と言ってもね、オマケに「株式四季報」がついてて、それを参考にゲームを進めなきゃいけないんだけどね。ま、実際に株の売買なんてする機会は、そーあるもんじゃないしね、ファミコンで楽しみましょ。

若者は10億円をめざす！



▼ここがキミのアパートだ。エンピツはカーソルなんだよ。あちこちクリックしてみよう



▲このゲームには、アドバイスをくれたりする、ありがた～い〝株神様〞が登場するんだ

で、このゲームの目的は、100万円の元金を10億円にすることなんだ。もちろん金を儲けるだけじゃなくて、生活のレベルも上げていかなきゃいけないんだよね。最初はアパート暮らしだけど、金を貯めて、テラスハウス、マンション、一戸建て、別荘つき、と住みかえていくワケだ。結婚もしなきゃいけないしね。

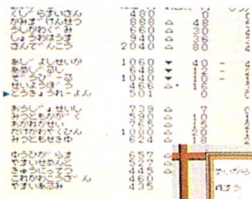
新聞によぉ～く注意して、こまめにセーブをする。カンタンなことだけど、これがこのゲームの必勝法だろうな。



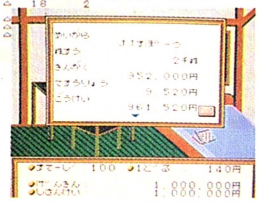
▲総資産が30万円を切ると破産！　ゲームオーバーだ

さて、どの株を狙おうか？

株に投資するのが、このゲームのメイン。60社の株から選ぶワケね。どれを選ぶかは、オマケの四季報、証券マンやアナリスト、投資顧問のアドバイス、経済新聞なんかを参考にして決めることになる。ただ、アナリストや投資顧問に頼りすぎると痛い目にあうことも…。けっきょく、最後にモノをゆーのは、自分自身の判断なんだよね。こればっかりは何回もゲームをやって、経験をつむしかないんだよなぁ。



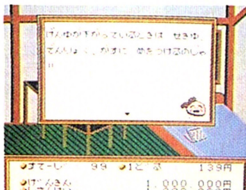
▼株ってゆーのは、買うときにも、売るときにも、手数料がかかるってことを覚えとこーね。



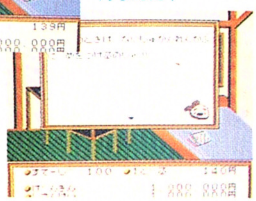
▲経済新聞の株式欄で現在の価格や、株価の動きが分かる。さぁて、どの株を狙おうかな

神様だって助けてくれる

部屋の壁に〝カブ〞の壁飾り（？）が、かかっているだろ。コイツをクリックすると、株神様が登場するんだ。何のために神様が登場するのかってゆーとね、実はアドバイスをくれたりするんだぜ。このアドバイスってゆーのが、けっこう役に立ったりするんだよ。〝金利が高いときは、借金が少ない会社を狙え〞とかね。神様の声には、耳をかたむけるようにしようね。ときには〝四季報を見ないヤツはきらいだ!!〞なんて、怒られちゃうこともあるんだけどね。

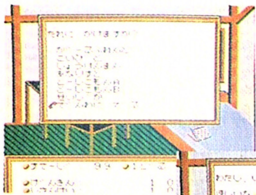


▼円高のときは内需関連株、なるほどねぇ。ところで内需関連株って、いったい何なんだ？

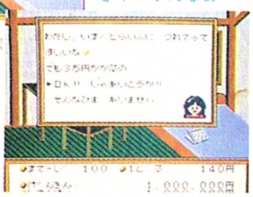


▲そーか、新聞で原油価格のチェックも、しとかなきゃいけないのか。うーん、タメになるなぁ

電話も重要だ



▼ガールフレンドにドライブをねだられてしまったのだ…。うーん、車を買わなきゃいかんなぁ…



▲電話は重要チェックポイント。特にかかってきた電話は、ソク取ること！　いいことがあるかも…

このゲームでかなり重要なのが電話。証券マンやアナリストから、株の情報を得るために使うだけじゃないんだぞ。ガールフレンドや恋人のごきげんをとったりもしなきゃいけないんだよね。

それから、電話がかかってくることもある。そのときは、何をおいても電話に出ること。けっこういいことがあったりするからね。もし電話に出る前に何かやっちゃうと、その電話は無効になるから注意ね。

シミュレーション天国(パラダイス)

時間がないっ!! とブツブツ言ってた人が、羽を伸ばして夏休み。たまりにたまったゲームの山を、片っぱしからやってしまおう!!



連載エッセー タイレル辻の考えるピント

この前ファミコンウォーズの事を書いたので、今回は大戦略の事ね。

いまさら言うまでもないけど、これはパソコンのＳＬＧを移植したモノだ。元のパソコンの方はシステムソフトという会社が作ったんだ。ここは他にもティルナノーグとかロードオブウォーとか優秀なゲームを作っているね。で、大戦略の魅力はというと、実際に使われている兵器を使える事だと思うわけよ。それもいろいろな兵器を戦わせられる事ね。Ｍ1とＴ72の戦いとか、イーグルとミグの戦いとかね。これはＷＳＬＧの魅力のすべてでもあるわけさ。ま、その他にも正道を行く、あのミッドウェイの戦いを自分がやれたら、とかもあるけどね。

つまりだ、兵器の種類が豊富にあるのが楽しいわけよ。そうすれば、日本軍とかイスラエル軍とかの構成での楽しみ方もできるしね。

ファミコン版大戦略も、近代兵器が使える、というのが一番の魅力なんだけど、あまりにも部隊の種類が少なすぎるという欠点を持ってるんだよね。しかも西側の兵器ばっかり。これじゃただコマを動かすだけのゲームじゃないかっ! ルールは普通のルールを使ってるんだけど、部隊がこれでは戦っても面白くない。大戦略は大戦略なんだから、ファミコン的な面白さを追求するんじゃなくて、ＳＬＧのリアリティー追求の方の面白さを出してほしかったんだ。

ということで、また今回もグチっぽくなっちゃいましたね。困ったモノです。ところでみなさんはどんなＳＬＧ生活をしてるのでしょうか? オイラの意見って、ちょっと片寄りすぎてるというか、あまりにもボードゲームのリアリティー追求型の指向があるんだよね。所詮ファミコンはこどもの遊び道具だよっ、とわりきればラクなんだけどダメなんだよね。株式必勝学や信長の野望が売れたんだから、もっとマジに複雑でリアリティあふれるＳＬＧを作ってくれないかなあ…。



読者から

●「大戦略」と「ファミコンウォーズ」には、２Ｐがあるそうですが、同じモニターを使うってことは、ほとんど軍人将棋と変わんないんじゃないかな。

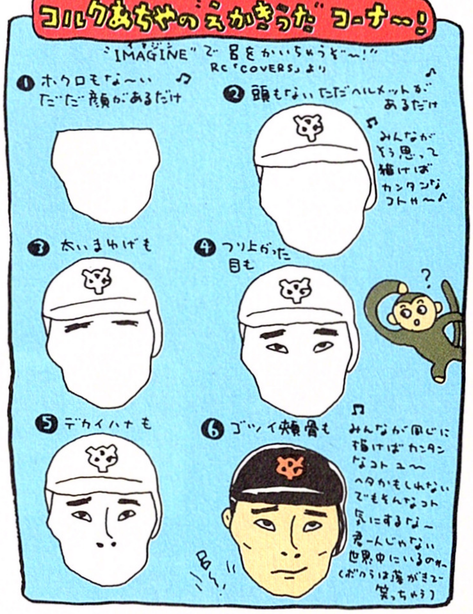
友人は「フリコマは相手の動きが見えにくいから地味だけどいい」っていってたんだけど、２Ｐでやるんなら出力系統にアダプタかなんかつけて２つのモニタでできれば、よりリアルなシミュレーションゲームができるんじゃないでしょうか?

まあ、何年かしたら、ハードやネットワークが発達して、遠くの友人と同じソフトの上で遊べるようになるんでしょうが、その過渡期として、いかが?

(福岡県・川村勉)

●ベストプレープロ野球にはまってます。このコーナーで言うのも何ですが、今までのシミュレーションゲームとはちょっと違う、ゲームというよりは、〝ソフトウェア〟って感じのゲーム(?)ですね。〝楽しめる舞台を用意しました。さあ、好き勝手に遊んでって!!〟と言わんばかりの姿勢がいいですね。こういうゲームこそ、長く遊べるゲームなんじゃないでしょうか。

(東京都・松井正樹)



パソコンゲームおすすめ情報

そろそろネタがつきてきた状況なので、今回はちょい前のパソコンのＳＬＧ、エルスリードを紹介しよう。

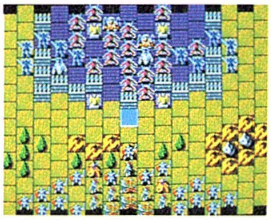
このＳＬＧはファンタジーを舞台にしたものなんだ。ライトサイドとダークサイドに分かれて戦うようになっていて、こちらは当然ライトサイドを受け持つ。ユニット等の戦闘部隊はファンタジーらしく、いわゆる生物兵器のようなものが中心となって構成されている。しかし、中には自衛隊対ダークサイドみたいなヘンテコな戦いのマップもあるんだ。

気になるゲームの進行方法だけど、ルールなどは他の普通のＳＬＧとそう変わりはないみたい。つまり設定で遊ぼう、というＳＬＧなんだ。その設定で面白いのが、魔法が使える、という事だろう。全体の防御力を一時的に上げるマポーフィックのような魔法や、伝説の生物や竜などを召還して、部隊に加えることもできる。それに死者を生き返らせたりもできるようになってるんだ。

このＳＬＧは経済的に有利になって勝って行く、というのではない。つまり、全滅した部隊は生き返らせるなどしないかぎりそれっきりで、補充されないのだ。だから物量作戦は取れない。あくまでも細かい戦術だけがたよりのＳＬＧだ。そして、このゲームの驚異的なところは、人口知能システムによって、コンピュータ軍が上達する事なのだ。つまりパターンがなくなるので、何度でも新しい状況でプレイできる。一度はプレイしてほしいＳＬＧだね。



◀これが全体マップだ。21の拠点に分かれている



◀これが戦闘マップ。肉体がそのまま武器である

なんとなくＳＬＧ的な本の紹介 BOOK GUIDE



エポック社発行
(季刊・定価800円)

これは超マニアックな本である。だから、当然ボードゲーム中心、しかもＳＬＧを自分で設定からなにから作ってしまうという強者(だけどこれがあたりまえなんだよ。特にルールとかね)ばかりなのだ。今回は太平洋の嵐500ターンバトルレポートがなかなか面白かった。大きな書店(おいらは新宿紀伊國屋)で探すと見つかりやすいよ。

Ultima コミック版

ウルティマ～エクソダスの恐怖～

発売中!!

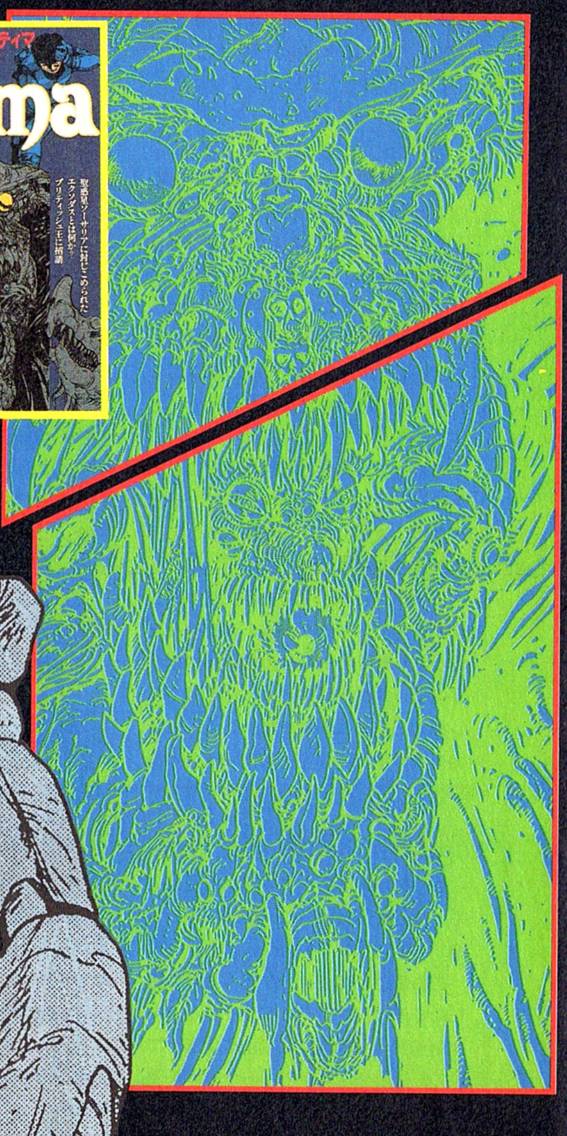
田中成治/作
ロード・ブリティッシュ/原案
A5判/定価880円

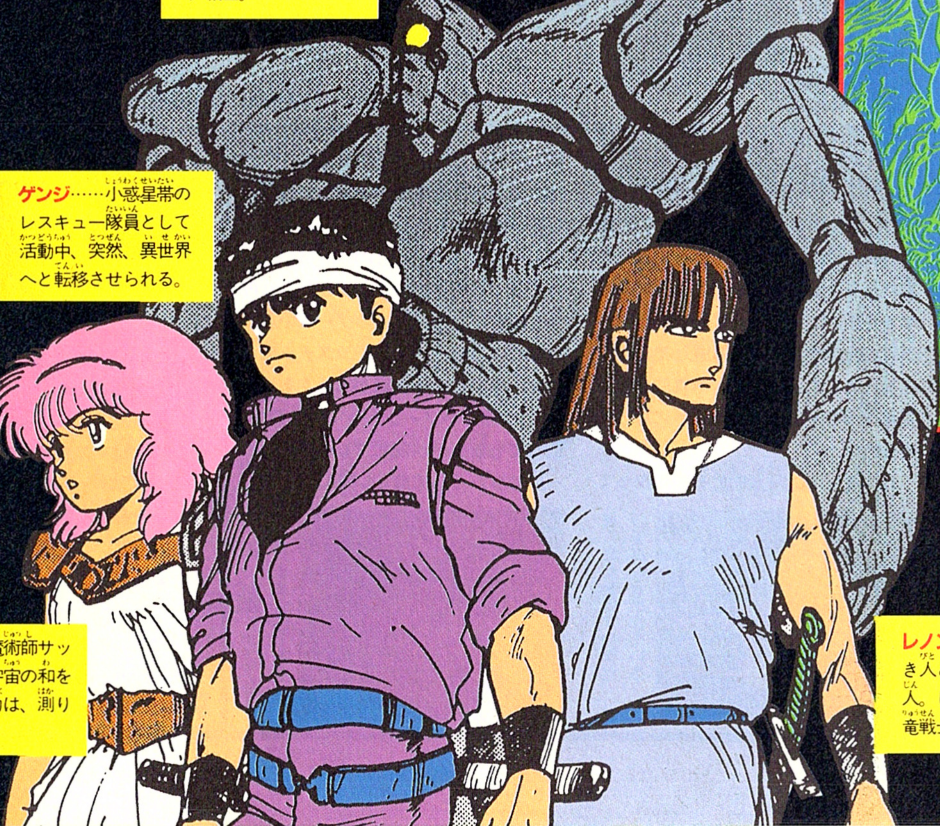
ウルティマの完全コミック化ついに完成!!

パソコン・ロールプレイング・ゲームの元祖にして最高峰といわれ、ザナドゥやドラゴンクエストにも大きな影響を与えたウルティマ。ロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオットが心血を注いでつくりあげたウルティマ世界が、いま、完全コミック化!!

STORY　二つの月に暗黒の"合"が訪れるとき、封じこめられた魔の化身・エクソダスが復活する! その凶兆はすでに聖惑星・ソーサリアのいたるところにあらわれはじめた。ブリティッシュ王は異界より竜戦士を招請し、4人のチームを編成した。同じ聖痕を持つ4人の前に立ちふさがるミナクス、モンデイン、赤き蛇、そしてエクソダス……。死闘につぐ死闘の果てに待ちうけているのは!?







ビガロ……やはりロード・ブリティッシュに招請され、時空を超えてやってきたサイボーグ戦士。

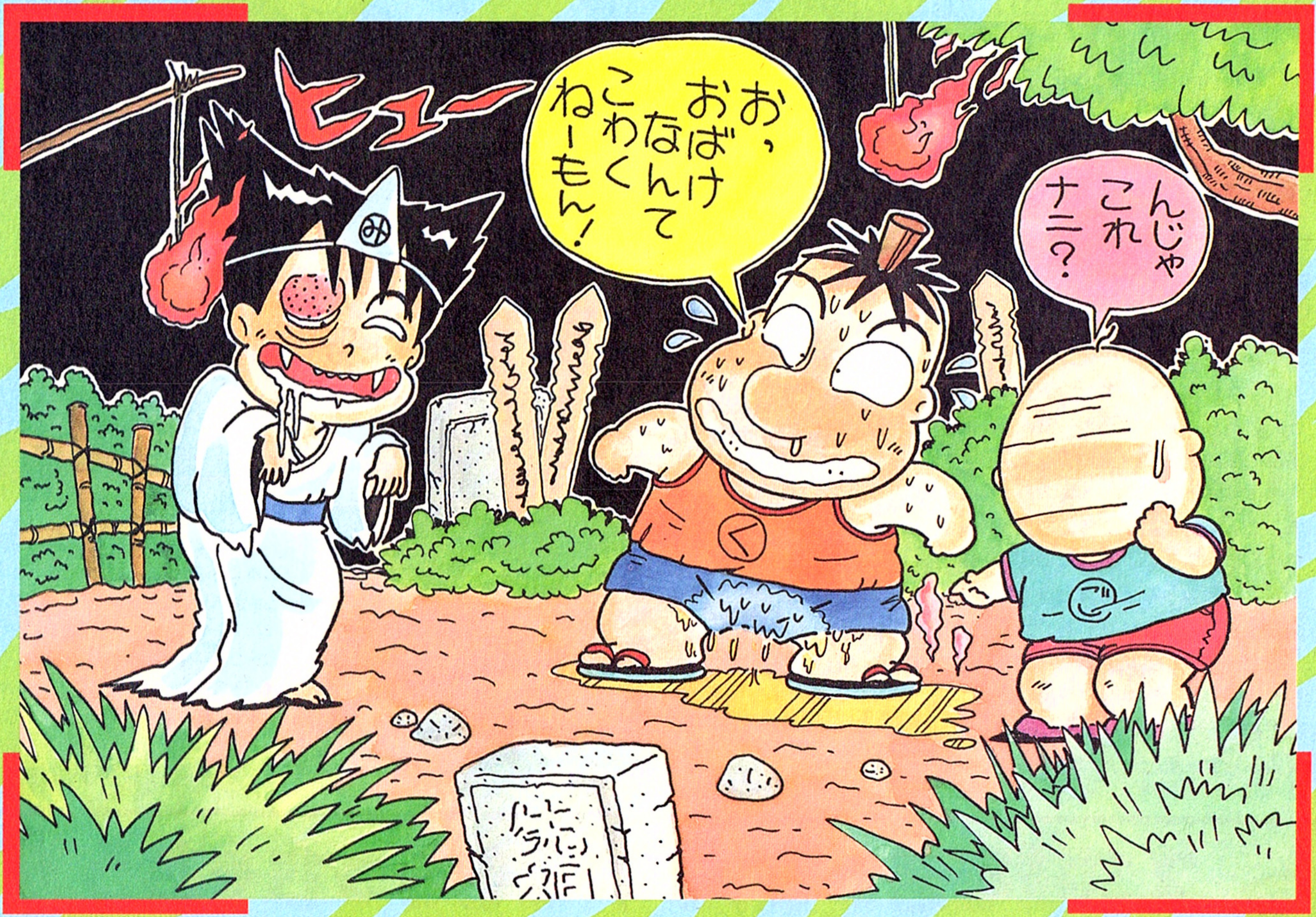
ゲンジ……小惑星帯のレスキュー隊員として活動中、突然、異世界へと転移させられる。

アイダ……魔術師サッタバの娘。宇宙の和を実現する能力は、測りしれない。

レノン……アイダの付き人として旅に出た詩人。しかし聖痕が現れ、竜戦士の一員と知る。

I feel bug.
バグボーイクラブ

さわやかテイスティバグ・ボーイの提供でお送りします。



感じるままに技を楽しみ、お笑いを読む。それは新しい生き方。

私に言わせれば、面白くてすごい。技にしろお笑いにしろ他にもたくさん出ているようだが、さて、本当に面白いのはどれだろうか。自分の目で体で判断すると、さぁどれか。勿論、技のキレと笑いの技術で必本!!

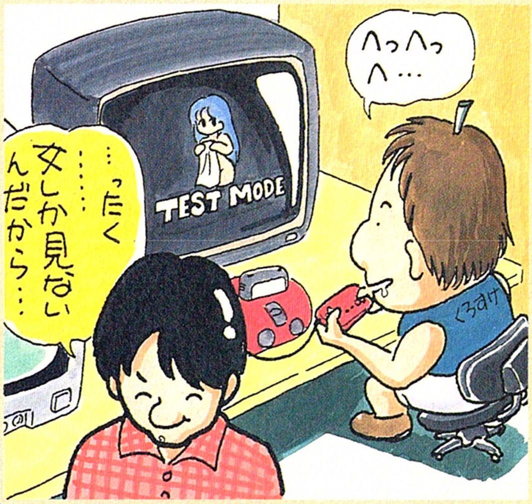


教師生活25年！ 必本に載ってこんな嬉しいことはない!!
神奈川県 JAR

テストモードコマンド発見!!



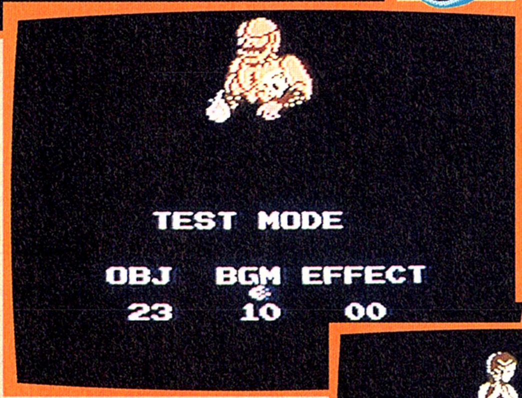
❶←ⅠコンとⅡコンを用意して、あとはタイトル画面にするだけで準備OK!!

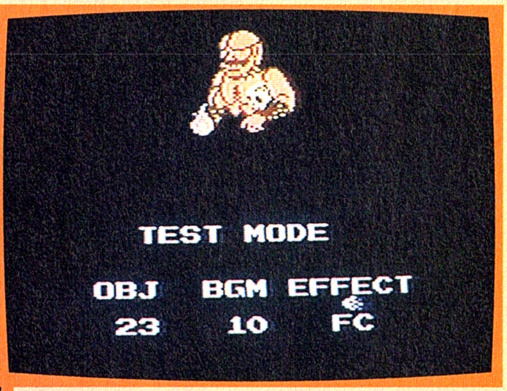


妖怪道中記

コマンド技　東京都・岡田幸一

ボクは妖怪道中記の大、大ファンで、PCエンジンのソフトも持っているし、FC版もとーぜん発売日に買いました。アーケード版もきょう体と基盤をそろえようと思ってるくらいです。そんな妖怪道中記ファンのボクに、まるで神様がプレゼントしてくれたような大技を発見しちゃいました。なんてったってゲームに登場するキャラクターや音楽が、見たり聞いたりできるんですからね。この喜びをみんなにもわけてあげるぞっ!!







❷↑つぎにⅠコンとⅡコンの✚ボタンの上と、Ⓐ、Ⓑボタンを押したままにする。そして、そのままリセットボタンを押してみよう！　すると今まで見たこともないようなTEST MODEとゆー画面になるのだ

❸↑OBJとゆーところを変えていくとゲームに登場する、いろんなキャラクターを見ることができるんだ。いつもはチラッとしか見れない巫子さんや、すずめのお宿に出てくる女の子がジックリ見れるぞ

❹←BGMはその名の通り、各ステージに流れる音楽がいろいろ楽しめちゃうのだ！その他にも効果音とかが聞けるので、ゲームが終った人でもケッコーあきずに楽しめるからとっても得した気分だネ!!

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!!　と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!!　ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!?　とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!!　またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!!　ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!!　C、Dお好きな方をどーぞっ!!

ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ～んてことはありません！　それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!!　賞品はなかなかイイぞっ!!

すずめのお宿で元気回復!





❶←まず苦行の道まで進み、写真の位置まで行こう。あとはこの雲に乗り、画面の上に向って思いっきりジャ～ンプ! すると……

❷↓全国チェーン店のすずめのお宿の前に出る。たったの5000MONEYで体力が全快だから、泊まるかと聞かれたら迷わず「はい」だ!!



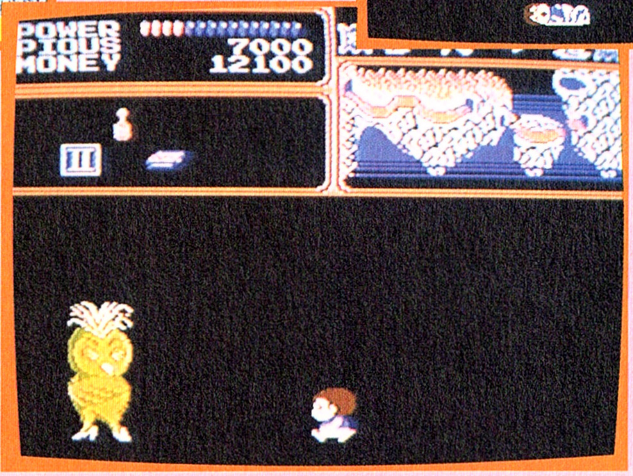


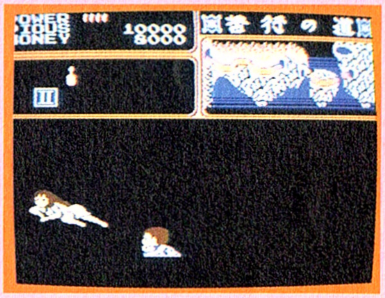
❸←するとまわりが暗くなり、たろすけがねている画面になるよネ。ここでⒶボタンを連射しろ!!

妖怪道中記

お得技　埼玉県・落合辰男

妖怪道中記の各ステージにはすずめのお宿とゆー、とっても便利な宿屋が隠されているんだけど、もうみんなは見つけたかな!? 実はこの宿屋、5000MONEYを払って体力を回復させるだけじゃなかったんだ。たろすけがねているときにあることをすれば、すっごくいいものが見れるんだぜ!!





❹↑なんと女の子が現われて色っぽいポーズをとっているではないか。これなら本当に元気が出るとゆーものだ。5000MONEYだって惜しくない! それにしてもたろすけは情けないぜっ!!



一度出したら、載るまで出せ!!

神奈川県　追跡180キロ

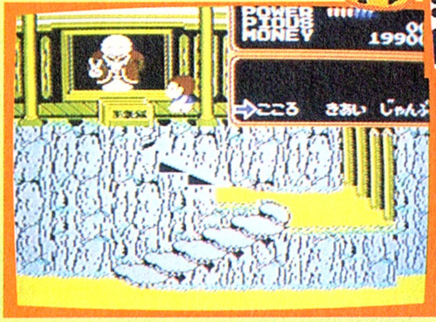
パイアスを最大値にしよう!!

妖怪道中記

お得技　島根県・平下智隆



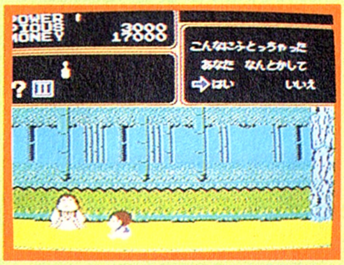




❶↑まず苦行の道まで来たら値段はちょっと高いけど、お店で"天女のふん"とゆー不思議な薬を買おう!

❷←次にお祈り場へ行き"こころ"を上げてもらう。あとは太ったかぐや姫を探しだせば準備OKなのだ!

みんなのたろすけは元気かな!? オイラのたろすけはバリバリに元気だぜィ! だけどあんまり元気なのも考えもの。ついつい無理をしちゃうからスグに死んじまう。これじゃいつまでたってもパイアスが増えないぜ! と思っていたら、な～んと苦行の道でコンティニューを繰り返せば、あっとゆーまに最大値まで上げられるのだ。



❸↑ここで「はい」と答えると"天女のふん"を持っていればパイアスが上がる。あとはわざと死んでこれを繰り返せ!

タイトル画面がちょっと違う!?



妖怪道中記

面白コマンド　東京都・進藤晋一



❶↑セレクトボタンを押しながらリセットボタンを押してみよう! すると「妖怪道中記」とゆータイトル画面が……

妖怪道中記ってと～っても面白いですよネ! ボクはもうすっかり気にいっちゃいました。ケッコー難しかったけど、すっかりハマッてしまったおかげで1日でクリアすることができたんだ。ついでに技まで見つけちゃって楽しさ倍増! 最初はタイトルが違うから裏ゲームかな!? と思ったけど残念ながらまったく同じです。これで裏ゲームだったら本当に最高だったのになァ～!!



❷↑なんと「妖艶道中記」とゆータイトルに変わっているではないか。もしかして裏ゲーム!?

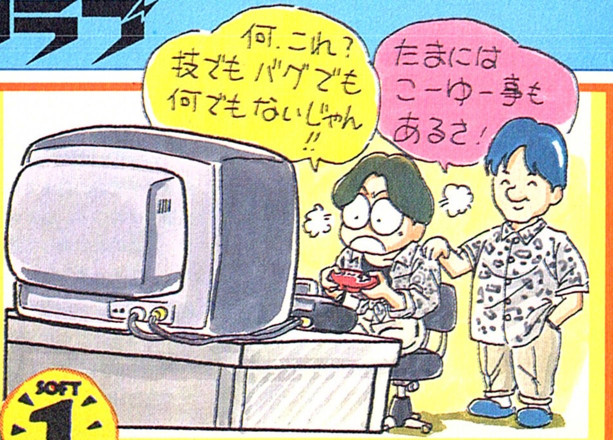
❸➡しかしスタートしてみてもいつもと同じなのだ。それにしてもこのタイトルは変だよネ



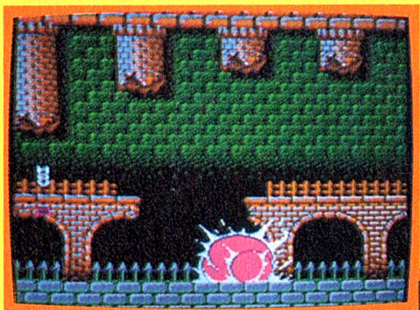


我が投稿人生一片の悔いなしっ!!

神奈川県 ミーハー石井



何回でもコンティニュー!!



超惑星戦記メタファイト

コンティニュー　神奈川県・剛神

❶←アクションゲームで一番ツライのがGAME OVERだね。「メタファイト」もコンティニューは5回まで! せっかく取ったクリアアイテムもこれでパー……クリアへの道は遠いぜ!!

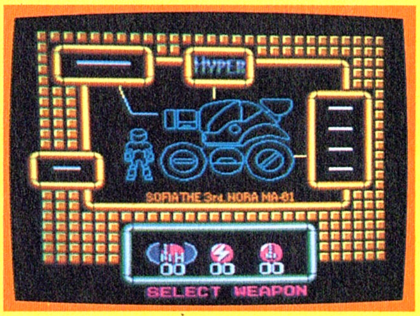
SOFT 1



久しぶりにカッチョいーゲームにめぐり会えたぜ!! グラフィックも最っ高だし、アクションもなかなかスムーズでリアル!! たまにゃこんなスカッとしたアクションゲームもいーもんだっ! でもコンティニューが5回だけっつーのはチトつらいぜ……な~んてね、ホントは無限コンティニューだし、クリアアイテムだって取ったままでスタートできる! さー驚け!!

❷←そこでウラ技! コンティニュー画面に変わる前にリセットを押してスタート! これだけ!!

❸↓どーだ! 1面のクリアアイテムが取ってあるぞ!! コレなら無限コンティニューだぜいっ!!



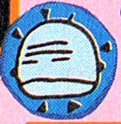
ヘンなタイトル画面?



リサの妖精伝説

バグ　静岡県・聖子60%♡

❶←ディスクをさし込む! A面をロードしている間ずっとセレクトボタンを押し続けてタイトル画面を待つ!!



❷↓普通にロードした場合は、このよーにタイトルの下に「スタート」「コンティニュー」の選択がある!

立花理佐チャンもカワイイけど、ファンタジーいっぱいの妖精ワールドがステキ♡ バグみたいな画面を見つけちゃったけど、どうかしら? 載っけて欲しいナー! 理佐ちゃんの為にも、お願いネ♡





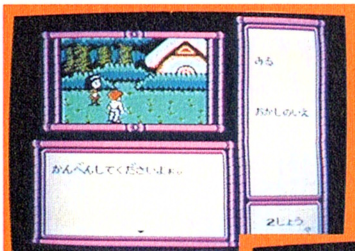
❸←ところがところがっ! セレクトボタンを押したままロードすると、カーソルを残して選択が消えちゃってる!! でもダイジョーブ! 文字は見えなくてもいつも通りにセレクトすればソコだけ文字が出てきて、スタート!!

作者を怒らせちゃった!!

リサの妖精伝説

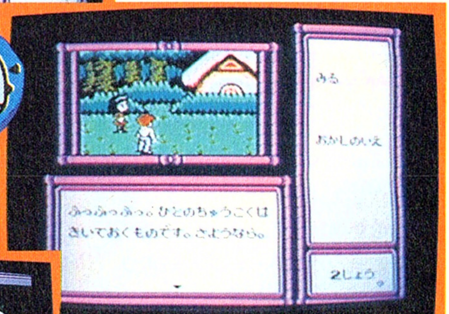
必負技　東京都・モーメーブー二村

アイドル大好きのボク! さっそく買ってプレイしたんだっ! ……いい! いーねえっ!! ナイスだよリサちゃん♡ 第2章までセーブなんかせずにサクサク進んで、お菓子の家までいってみよう!! そこでいろいろ面白コマンドが出てくるんで、シツコク遊んでたら……シマッタ!! ハマってしまった。バチがあたったよーブーブー!!





❶↑「見る」のコマンドで「おかしの家」を選ぶ! けどあまり何度も繰り返すとナレーターが「もうねたさぎれてす」と困ってしまうぞ!





❷↑それでも遊んでると急にナレーターが開きなおる! 「ふっふっふっ……」なんて不敵な笑いを浮かべて、何が「さようなら」だよっ!!

❸←うぎゃん! 勝手にリセットされてしまった~っ!! 直前にセーブしとくんだった……

どんな面でもひとっ飛び!!

1943
パスワード 東京都・竹張

ゲーセンでミーの巨額のオコヅカイを奪った「1943」! 今ファミコンでカタキ討ちみたいにヤリコんでる毎日ザ〜ンス! とってもお得なパスワード技を見つけたから、遊んでほしいザ〜ンスっ!!



❶⬇ふつうGAME OVER後にはこのように5文字のパスワードが現れる! 実はこのパスワードでいろいろウラ技が楽しめちゃうお得技がある!!



❷⬆例えば「EFDW3」の一番目のEをTに変えてみよう! ちなみに前のパスワードは3面、アヤコのステージのものだ!!

❸➡ほーら! アヤコはアヤコでもここは23面、アヤコⅠ・Ⅱ・Ⅲのステージ!! 大ワープだぞ!!





❹⬆この他にもF→16面、8→19面、M→21面、R→22面etc.……と、かなりの確率でパスワード交換が成功する!! 自分のパスワードでも試してくれ! きっと殆どの面を楽しめるハズ!!

SOFT 1



おハシラ! 助けてください。全然のらないんです。

北海道 梅之助

教皇にたどり着かない!?

聖闘士星矢・完結編
パスワード 鹿児島県・池田潔

アクションRPGが苦手なボクもいろんなパスワードのおかげで毎日楽しんでマス! ボクが見つけたヤツは、最初「あ」を5コ、あとはずっと「す」を打ち込むシンプル技! でもオモシロイよ!!



❶⬅潔クンの送ってくれたパスワードなら、イキナリ教皇の間!



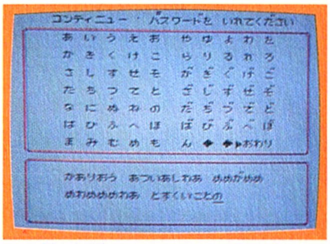
❷⬆おっと! ヘンだぞ!! このスクロール面は……そうだ! 第6宮、処女宮のシャカの面だっ!! 時間がないぞ!!



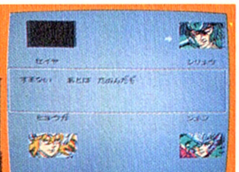
聖闘士は混乱している?

聖闘士星矢・完結編
おまぬけ技 埼玉県・青戸和子

もーいーかげん『お得パスワード』も出尽くしちゃったね! おまぬけっぽい面白バグなんかどーかな? アタシの見つけたこの技だと、出てくる人ミンナ変なの! 教皇まで大ボケしちゃってるし、一体どうなってんのかしらね〜。でも、ホントに笑えちゃうわっ!!



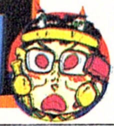
❶⬆上の写真のとおりにパスワードを入れる! ここまでは普通どおり!!



❷⬅イキナリ大ボケの青銅聖闘士! まだ死んでないって!!



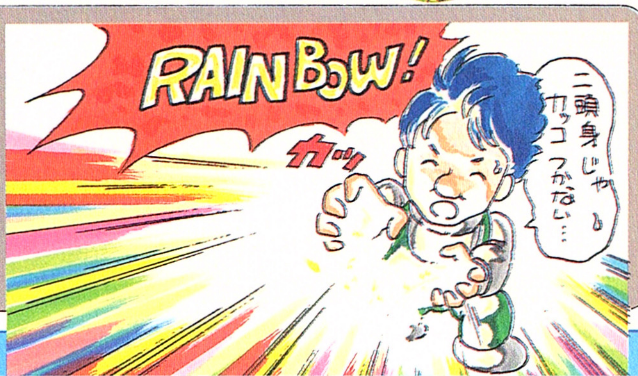
❸⬅教皇までこんな大ボケ野郎様におなりあそばした! この調子でいろんなキャラが普通とはちがうセリフをしゃべるなんて、ヘンなの! ナカナカ傑作でヤンスねっ



次号のお題

レインボーアイランド

さて次号もアクションゲームがお題だよ! ゲームセンターで前作の「バブルボブル」をしのぐ大評判だった「レインボーアイランド」だっ!! 2等身のバビー君に負けないくらい元気なハガキを待ってるぞ! やればやるほど楽しいゲームだから、ウラ技もイッパイあるハズだ!! 自分でヤリコんで見つけてくれ。なるべくくわしく書いてくれると採用される確率も高くなるからネ♡





おきのどくですがあなたのネタ1ばんはボツになりました。

神奈川県 いきすつ

デモ中にたろすけが死ぬ!?



妖怪道中記

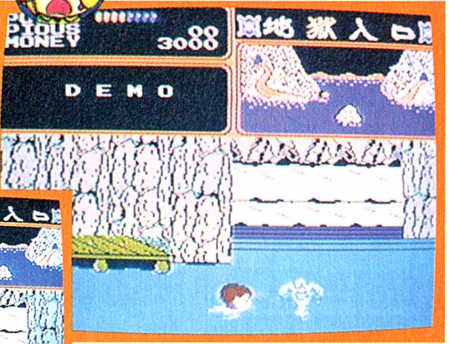
コマンド技　群馬県・山岸渉

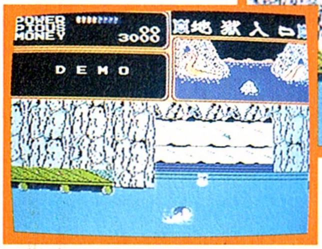
たくさんの妖怪を相手に孤軍奮闘のかわいそうなたろすけ。いつもは、やられないようにとプレイしていたのに、ひょんなことからコマンド技を見つけてしまいました。たろすけには悪いけれど、この技を見てやってください!!

❶↑とりあえずデモが始まるまでタイトル画面をながめていよう。ちょっとタイクツだけどそこはガマン、ガマン

❷➡デモが始まると当然、たろすけが動きだすけれどデモ画面中のたろすけは死なないよね。そこで、ちょっとスタートボタンを押してみよう!







❸⬅すると、何とデモ画面中のたろすけが死んでしまうのだ! まあ、たまには自分でキャラクターを殺すのもかわっていていいでしょう!?



最強パスワード!!

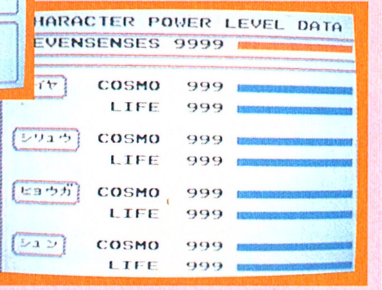
SOFT 1

聖闘士星矢

パスワード技　神奈川県・遠藤勇一

原作にひかれて買った「聖闘士星矢」! ゲームの中のキャラクターはなんでこんなに弱いんだ〜っ!! と怒りながらもハマっていたら、こんな技を見つけてしまいました。これなら本当の星矢と同じくらい強いでしょ!!





❶↑まずは写真のようにパスワードを間違えないように打ち込もう。それだけで準備はOKだ!

❷➡そしてゲームを始めると、何と全員のコスモとライフが満タン!! めんどくさがり屋におススメだ

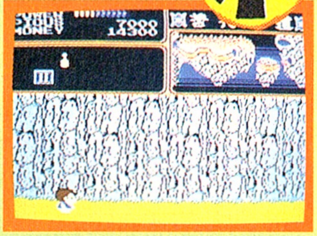
お金のもうけ方!!

SOFT 1

妖怪道中記

お得技　島根県・岡田洋

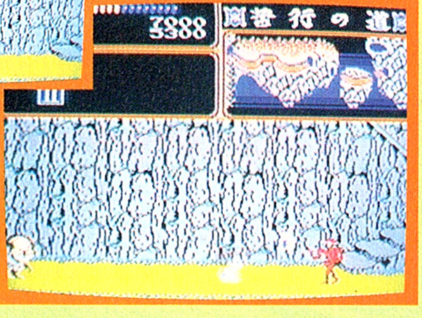
何かとお金が必要なこのゲーム。欲しいアイテムは多いし、お祈りはしたいしでもうタイヘン。どこかいいかせぎ場所はないものかとさがした結果がこの場所です!!



❶↑まずは地獄入口をクリアして裁きの谷まできて下さい。この先に金かせぎのポイントがあるんですから



❷⬅スタート地点から少し行くと蛇がでてくる。こいつを倒して先へ進もう。できれば連射アイテムがあればベストだ



❸⬅すると今度は亡者がでてくるからこいつを倒そう。するとさっきとあわせて2千点かせげるので何度もスクロールさせて点をかせぐのだ。そうすれば10万点ぐらいはすぐにたまるぞ!!

パスワードでバグった!?



聖闘士星矢

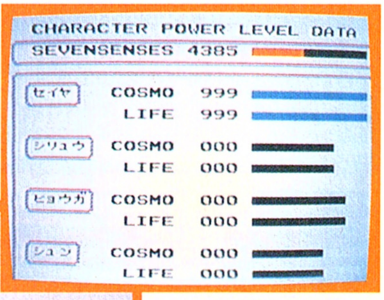
パスワード技　新潟県・石田英樹

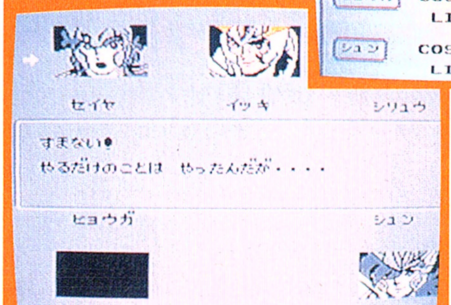
技を捜してはや1ヵ月。何かないものかとがんばって、やっと見つけさのがこのパスワードです。役に立つとは言えないけれど、努力のあとだと思って見てください。

❶↑早速パスワードを入れてゲームを始めて見よう。場所は12番目の双魚宮から始まるぞ!



❷➡設定画面になったら星矢のコスモとライフを999まで下げよう。ライフはしばらく下げないと999にならないからね





❸⬅そして星矢でスタートしたらすぐに殺そう。すると瞬が使えなくなるかわりに一輝と紫龍が復活しているのだ!! でも、ゲームを続けようとするとバグってしまうのだ!

バグボーイクラブ

第32戦があった!?

SOFT 1

ナムコクラシック
パスワード　東京都・竹花和郎

初の4メガということで期待していたナムコクラシック。すでにゲームも終って、これまでと思っていたんですが、何とパスワードで第32戦を見つけたんです!!





❶↑まずはパスワードを打ち込んで、間違いがないか確認しよう。それがすんだらゲームスタートだ
❷←すると何と第32戦から始まってしまうのだ!! 自分の選手はにたら〜すで賞金ランクもそこそこだぞ!!

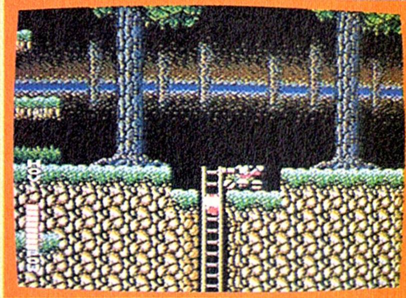


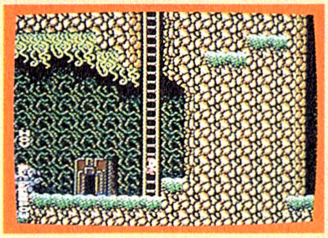
❸→1ラウンド中のホールの種類は少ないが34戦以降もあるので、根性のある人はどこまであるかチャレンジ!!

ハシゴはサッと降りよう

メタファイト
お得技?　京都府・曽我部治彦

最近おもしろいアクションゲームがなくて欲求不満のボクでした。でも、「メタファイト」をやったらそんなコト忘れちゃったよん! それにこんなオマヌケも発見っ!!



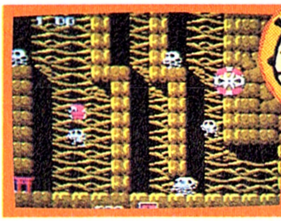


❶↑ハシゴを降りるときにⒶボタンを押そう。うまくいくとまっ逆さまに落ちて行くのだ!!
❷←そして、地上スレスレで再びⒶボタンを押すのだ!! 成功すれば着地できるぞ。でも押すのが遅いと死んでしまうぞ!!

ハイスコアをキープ!?

忍者君 阿修羅ノ章
コマンド　栃木県・吉田正美

やっとうまくなった忍者君。でも、うまい友達と一緒にやると、どうしてもハイスコアが残せない。そんなときはこのコマンドを使えば必ずスコアが残せるぜ!! でも使いすぎて、ケンカをしないでね



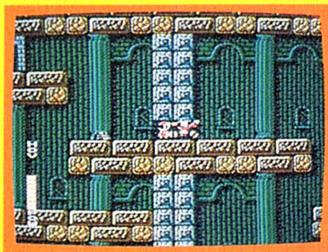


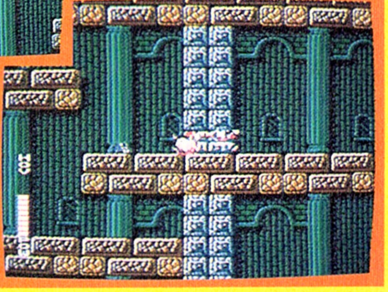
❶↑ちょっとメンドウだけどタイトル画面のときに、ⅠコンをⒶ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐの順に押してみよ
❷→そうするとハイスコアが変わらなくなってしまうのだ。これを使えば友達にスコアを抜かれなくなるね!

今号のおまぬけちゃん

メタファイト
はまり技　埼玉県・天下統一

期待以上のおもしろさのメタファイト。なかなかこったゲームでひさびさにはまったゲームなんですが、技の方でもはまってしまいました。せっかく見つけたのに自分1人ではまるのも情けない。さあ、これを見たそこの君、一緒にはまろうぜ!!





❶↑クラッシャーを手に入れたらブロックを壊してそこにいこう。そしたら、そこで降りるのだ
❷→次にその状態でサブ画面を呼び出そう。そして画面をもとにもどすと何とブロックの中に!! あとはリセットしかないのだ!!

募集

見ていてなさけなくなるような技を、より高く評価してしまおうとゆーこのコーナー! 別になさけない技じゃなくてもいいぞっ! 笑える技ならなんでもOKだ!! Hなコマンドなんてのも大歓迎。とにかくどんなにくだらない技でもいいから、キミの見つけたおまぬけちゃんをハガキに書いて送ってちょ! 暑さを吹き飛ばすようなおまぬけちゃんを待ってるゾォーッ!!



隣り合わせのボッと常連

広島県 かねいし

ハガキくれ〜っ!!

バグボーイを読んでるキミ! 夏休みの宿題は終ったかな〜!? 勉強もいいけどファミコンもしっかりやれよ〜! てなわけでバグボーイからもみんなに宿題を出すぜ。夏休み中に技をひとつはみつけること。やってこない奴は罰として校庭3周だァ〜! とゆーわけでしっかり宿題やってこいよ!!



暑さでボケた頭に活を入れよう！

FNN



ア〜ロ〜ハ〜！　とゆーわけで、今回のFNNは、ここハワイはワイキキビーチからお送りしましょう！　なんてこたぁ、あるわけねーだろ！　あー、むなしい……。

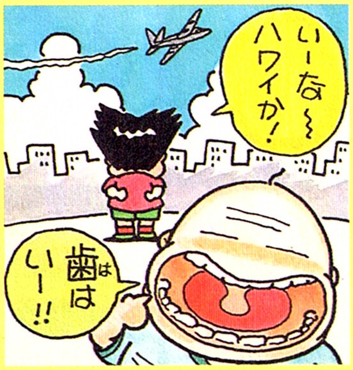


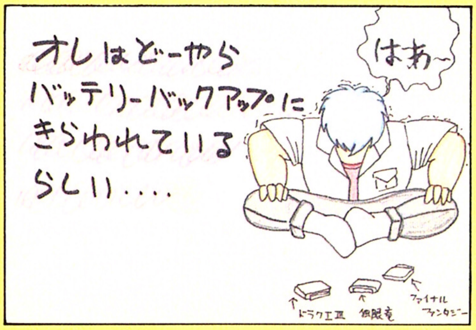
かわいい子には、投稿させよっ!!

三重県 ドラゴン喰エスト

三国一の大バグ野郎

みんな、もっとおおらかな心で暮らそうじゃないか。ホラ、ちょっとやそっとのバグなんか……やっぱ頭くるな。





⇧兵庫県・幸治アホ

やい！　燃えプロ'88!!　審判の判定が正しくなったんだってな！　バカヤロー、そんなことされたらオレが勝てなくなるじゃないか!!
愛媛県・ファン・フレディ王子

いくらなんでもないだろって、ここにいるんだよ、ここに！　……おれだ……。
住所書けよな・らりほおメタル

やい、カプコン！　おめーらアクションゲームばっか作っているから……好きになっちゃったじゃねえか!!
東京都・うるてぃーま

ぼくが修学旅行から帰った日、やけに父ちゃんがやさしいと思っていたら、冒険の書が全部消えていた……。
大阪府・虎那魅兼人

僕は、格闘技場にハマって未だにロマリアから先に行けないヤツを知っている。
東京都・船津歩

こら！　ドラクエIIIの商人の町にいる男の子!!　いつまで歌ってんのよ！　いーかげんに順番変わりなさいっ!!
東京都・でんそん

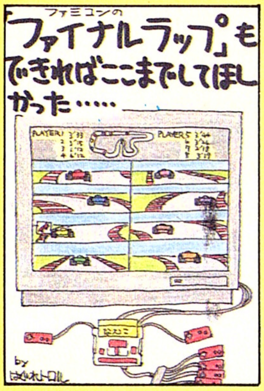
♨スイマセン……。　赤松談

おい、バンダイ！　「仮面ライダー倶楽部」に続いて、今度は「ウルトラマン倶楽部」かよ！　まさか次は「ゴレンジャー倶楽部」じゃないだろうな!?
静岡県・ヒーローくん

PCエンジンのRタイプのデモで、6面のところの弾のよけ方は、感動的にうまい!!　そう思いません？
静岡県・サクセス

うりゃ！　タイトー!!　選手がパワーアップするのはいーけど、Iチームが太るのは、ぜったい許せねーぞ!!
静岡県・ショッカーアキラ

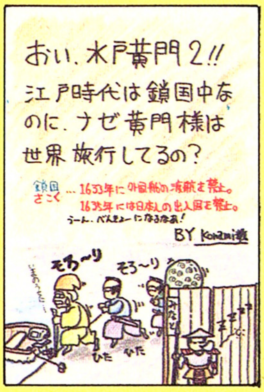
三郎に「やっぱりいつの間にか消えたファミトレ」とゆーネタを送ろうとしたら、たけし城2が……。おしいっ！
兵庫県・唯川めい



⇧香川県・はぐれトロル



⇧神奈川県・かるなばる



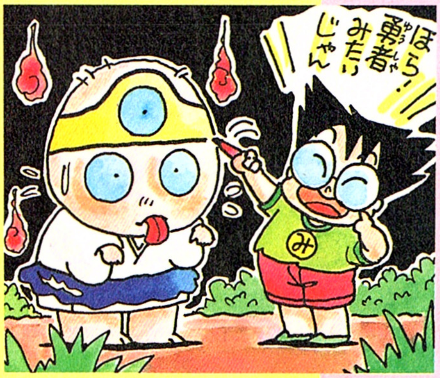
⇧熊本県・コナミ教信仰者



⇧大阪府・松本孝也

ドラクエパラダイス

スレイヤード　スレイヤード
バラモス暗き闇の雷よ〜っ！
電撃!!　……。なんちって！





栃木県・きゃろる

あぶない水着コンテスト

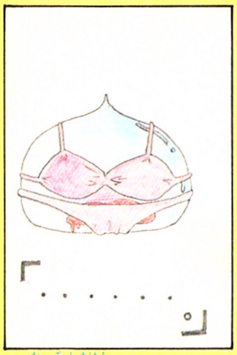
学生さん達の皆さんは、今、夏休みの最中だと思いますが、宿題の合間の一時に、あぶない水着でも眺めてやってくださいませ！



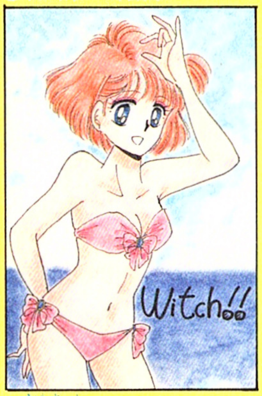
石川県・舞踏家



新潟県・かばあボーイ



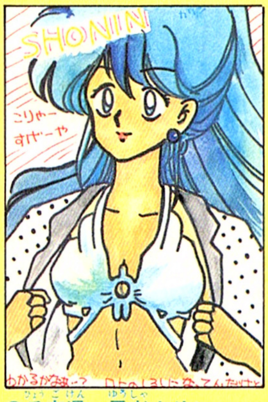
鹿児島県・DASHI



京都府・ペンギンロト



埼玉県・天下統一



兵庫県・勇者カリン



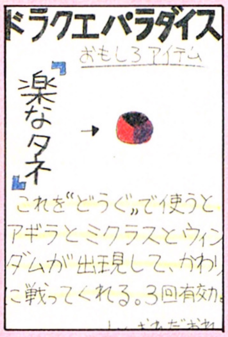
住所書けよ・花子



大阪府・理瞳留

おもしろアイテム

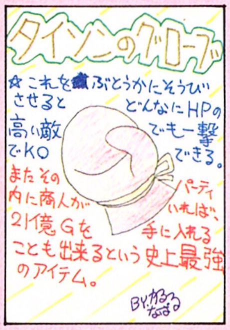
いやぁ！　最近めっきり暑くなったねェ〜！　でも、水着だけ見て、この頁めくっちゃったりしないよーに！
それはそーと、カプセル怪獣知ってる奴……いるかなぁ!?



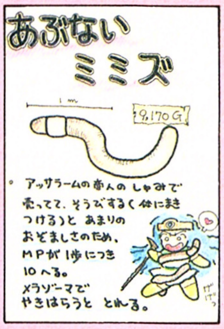
広島県・竹岡英雄



宮崎県・りっぷ



神奈川県・かるなばる



石川県・G・あいりん

キャラ自慢

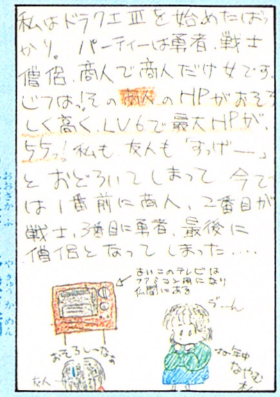
やっほー！　ひさびさの登場だぁ！　でも、こんなに狭いのだ。しくしく…。しかし、商人が先頭とは驚いたな！　ボクも商人好きだから、うらやましーな!!



東京都・でんそん



大阪府・野球仮面



北海道・どっこいしょ



ネタを思いつくまでろうかに立ってなさい!!

愛媛県
うずまきっ

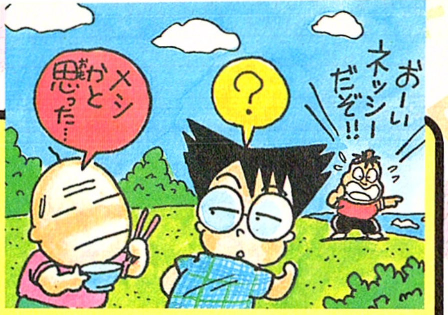


新人はボツ反対の呪文を唱えた!! 赤松はねむっている…

大阪府 虎那魅兼人

いくらなんでもいないだろ!!

オイラは今、海にいる。ザザーンササササ。ヤシの木影で冷えたジュースを手に取り原稿を書く。ザップーンビシャッ! あ夢か!?



☆動く石像**ハナ肇**だと言ってるヤツのことを、ッ!!

東京都・船津歩

♨うひょーっ! キョーレッツ…ダンスほほよせて。坂本九の歌へと脱線してしまった。ところで、歩ちゃん。いいフィーリングしてるよっ! ほんとに。少し前の新春かくし芸大会を見てる人には大ウケだよっ! おもわず水をぶっかけたくなるねっ! ザバァン!

☆メガネドラックの**テレミラー**で虫歯をさがす奴!

どこのハゲだって・101・ペンタデカン・ハゲ♨こうとう部のハゲぐあいも確認したら!?

☆おおっ! このゲームは**焼死**する奴燃えるぜっ!! と言って、

北海道・ハクション大魔人

♨ぶぁかものっ! そんなやついたら危ないだろっ! ま、大人の人がついていれば、先生に怒られないで花火が楽しめるけどね。

☆シミュレーションゲームをする時**常連のいる地方**から攻めるやつ。

愛知県・ささ丸

♨泣けるねぇ。その気持ちよくわかるぞぉー。でもそれが人生。悔しさはハガキに託そう!!

☆最新ソフトのテレホンサービスに電話をかけていたら母親に**無言電話**はやめなさい! と言われた奴!!

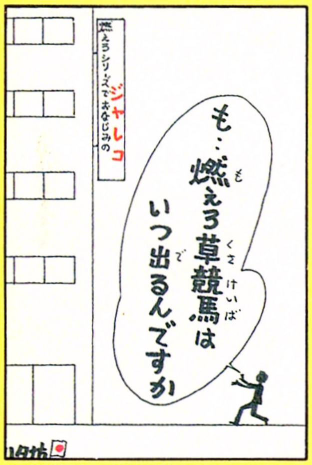
広島県・かねいし

♨あまいっ! オイラなんかじゃなくてオイラの友達なんか、テレホンサービス相手に、ドハッハッ奥さん。今どんなパンツはいてんのっ!? ヘッヒッヘッ!" と、欲求不満のはけぐちを見いだしてたんだ、じゃなくて、見いだしたんだって…。感ずかれたかな!?

☆ハガキを買う時**マスターいつものたのむ。**と言う奴!

神奈川県・大門和彦日本一

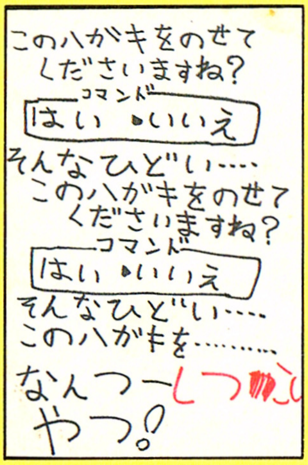
♨40円ハガキ、ノーマルで3枚だね。ホラヨ!とボケをふまえて、次号までバァイ! P.S.どんなネタでもいい、ハガキおくれっ!!



⬆大阪府・ハタ坊



⬆新潟県・村田亘



⬆神奈川県・ボケ



⬆千葉県・みつまめ

禅の心で笑いに挑む!

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



⬆神奈川県・ドビニュー

おっとぉ! すっげーアブナイネタからケタタマシク始まったナゾラーだぁ! ケタケタケタタマシイ。つーことで、危険だが新たなネタのふり方を見せてくれたドビニューくん、本名、奥隆志くんの作品だ。あ、本名だしちゃまずいか? まずかったら消しといてくれ。(おいおい消してどうすんだ! とツッコミを入れてくれなくちゃわだわ。) では、過去のことは忘れて、問答を始めたいと思う。今回も尻の、じゃなくて耳の穴かっぽじって読めよっ! (何故、読むのに耳をかっぽじるんだってツッコンでよぉ!)

1. CMパロ

問ウィザードリィIIの遺産はどれ?

答①おくち ②くちゅくちゅ ③リルガミン

埼玉県・めろんぱん

問紙でできていて、ひっこしなんかによく使う箱は?

答①ひとかけ ②みこすり ③ダンボール

大阪府・れいばーろーど

2. TVネタパロ

問志村けんの変なおじさんがよく使うセリフは?

答①たて ②だっふんだ ③ジョー!

栃木県・お〜んぶろぞ〜

問ドラクエIIIで、勇者が鉄の鎧、盾、兜を装備すると、守備力はいくつ増えますか?

答①そうです ②私が変な ③53です

静岡県・イノシシモナカ

3. FCオリジナル

問熱血硬派くにおくんで、族の頭をやってる人は?

答①オラは ②しんじ ③まっただ〜

宮城県・ハヤト

4. なんでもありあり

問東大生なのに必本のゲーマーをやってる人は?

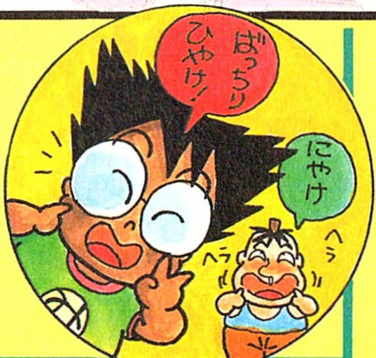
答①なつだ! ②うみだ! ③やまだ!

大阪府・通信タイム

♨FCネタを考えよう! 今なら即刻採用するぞ!!

紙コン アトランダム

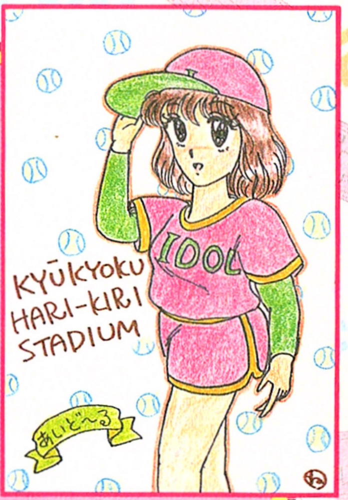
ＦＮＮがあるのも、みんなのはがきのおかげ。お盆には、盛大に没はがきの供養でもしてやんないとね。

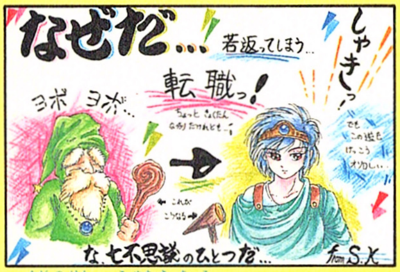


HIPPON かばぁガール

◎宮城県・ねーりまーく

♨どーも１チームとの対戦はやりにくくってしょーがない。ゆきちゃんが投げてると、つい三振しちゃうし、こいすみがバッターだと甘い球を投げちゃう。



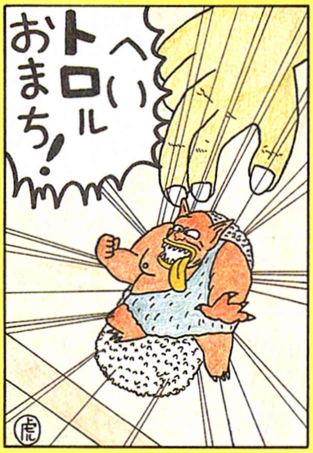


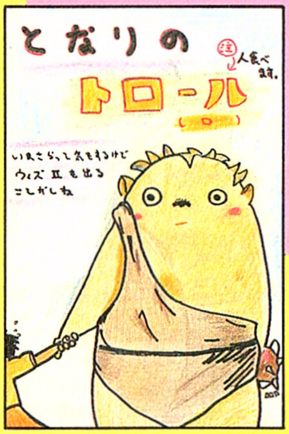
◎長野県・小山佐知子

♨ほほう、どーれワシもひとつ転職で若返って、ぴちぴちギャルでもナンパしにいこうかのぅ。

◎大阪府・虎那魅兼人

♨おっ！ 板さん、今日のトロルは、いちだんと生きがいいね。腹の中で大暴れしてるよ。んなワケないか。





◎岐阜県・岩松真一

♨そーいや、「となりのトロロ」って言ってるヤツがよくいたな。イモじゃねーんだからよ、あれはトトロだっつーのに！



◎三重県・勇武僧魔

♨オイラの幼稚園時代の写真がまた、情けない顔してるんだよな。自分で笑っちゃうよ。

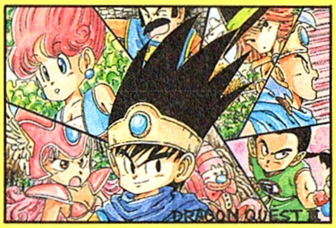
BBCとお呼びっ!!





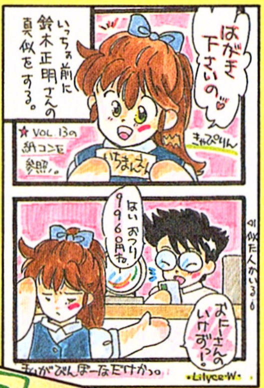
◎東京都・蘭菜

♨こりゃまいっ種。おじさんいっぽんとられ種。おもしろかっ種。それじゃあ、ま種！



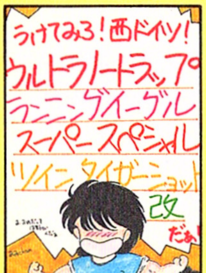
◎埼玉県・ゆうしゃごくう

♨お〜い、くろす〜、読者の方がよっぽどオマエより絵がウマイゾ〜！



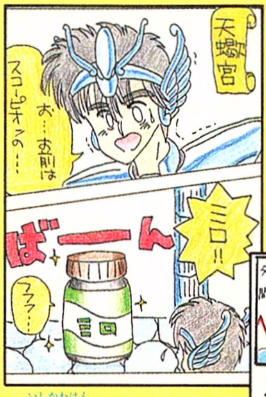
◎神奈川県・若林りりす

♨私はズイブン長い間、福沢さんにお会いしておりません。黒須談



◎東京都・あみChan

♨えーい、それならこっちは、ダイナミック・ギャラクシー・エキサイト！



◎石川県・はぐれトロル

♨ちょっと手強そうだな。なんたって強い子のミロだもん。





◎石川県・Gあいりん

♨今明かされる衝撃の新事実。氷河の母はマーマンだった！

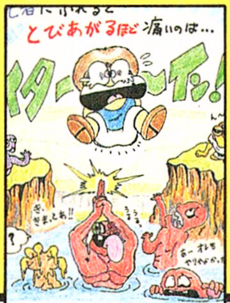
◎山梨県・籠連獅阿

♨黒須も仲間に入れてやってちょ。



◎大阪府・ハタ坊

♨こりゃまた失礼いたしましたぁ！（知ってるヤツって少ないだろうな…）



◎青森県・スケルトン掛端

♨おおっ！ 幻の必殺技と言われる7年殺しではないか!! マタンキ!!

四コマまんが倶楽部

◎埼玉県・真野康彦

♨「オイラ賭けごとはやんないんだ。」「そんなことないでしょ。」「いくら賭ける?」「…」



大阪府 うんにょぱっぱ



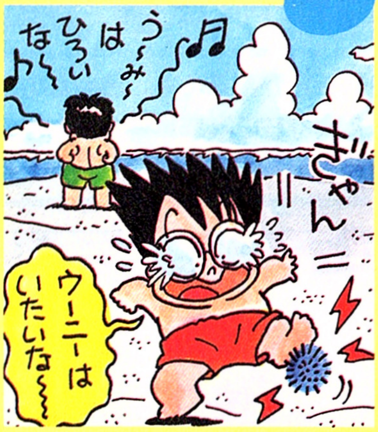
FC誌界のヤイター代表。次号の必本は8月19日発売です。

神奈川県 大門和彦日本一

君こそ
ファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

そろそろこのコーナーの内容を変えてみようかっつー話が出ているから
なんかオモシレー企画を考えついたヤツがいたら一つハガキをたのむ！



現金3000円弱

作詞／福岡県 けいたん

現金3000円弱、ゲーム屋の前で
今日はファミコンの特売日っ!!
開店と同時にみんなと走り
10本限りにまに合った一ヘイ！

⬆この歌詞なんの曲で歌うのかあててみ？ 答えはなんと「アルプス一万尺」／尺と弱だけを合わせて強引にのっけてしまうこの感覚がスゴイ。ヒラメキの一作。

投稿者の栄光

作詞／大分県 新・棒

思いかえしたら常連の日々
ゆくが作者のど根性
載るは楽しい栄光の日々
投稿しすぎで金が無い
親からもらえ
万引するな
ゆけゆけ作者
投稿しろ／

⬆「巨人の星」に合わせて歌う。こいつはもう「親からもらえまんびきするな」の一行につきる。あのメロディーにこの歌詞は笑い無しには歌えまい。

新人マン太郎

作詞／千葉県 所で茶

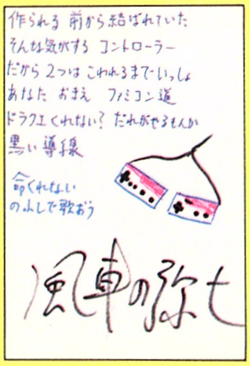
常連の父がいる常連の母がいる
そして新人がここにいる
必本を見ろ／ ネタを見ろ／
ハガキを見ろ〜／
かなたから迫りくる常連を
常連が必本に載ってるとき
腕のハガキが輝いて
新人は闘う 新人は載り出す
新人／ 新人／ 新人／
新人マン太郎

⬅またまたこいつものせかたがウマイ！ 曲は「ウルトラマンタロウ」近ごろ多い新人・常連ネタのなかでも一番まとまっててヨロシイ。



命くれない

作詞／東京都 風車の弥七



⬅瀬川瑛子のド演歌「命くれない」で歌う。なにしろ着眼点がイイ。コントローラーを見て→こわれるまでいっしょ、詩人じゃないと出てきませんこういうの。

イキのいいギャグ持ってたらココ！



どうした、ハガキを出したか!? なに？ ハガキがない？ 買えばいいじゃん。なにネタがない？ 考えなよ！ 少しの努力で大きな知名度！ チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他ではいえないうっぷんを一気にぶちまけろっ!! 友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁ一っ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁ一っ!! というらりにドキドキしてるキミ！ そうキミだ！ 実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！ 載る確率が高いぞっ！

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！ あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む！

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！ FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！ 絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁ一に、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

お久しぶりです。先日、ぶじ男の子が生まれました。マッキーさんの言うとおりにウイザードリィをひかえていたので出産祝でさっそく買おうと思います。今はおっぱいをのませながら、ディープダンジョンIIIをやっています。きっとりっぱな勇者に育つでしょう!?

(北海道・三島聖子・主婦)

▶あ、Vol.9の聖子さんですね。おめでとうございまーす。名前はなんてつけたんですかあ? スカルダなんてダメですよ。でもいーな。あたしも……。ま、いいや。ビール飲んで帰ろっと。

(マッキー)

最近、ファミコン本体の台数が伸び悩みのせいか、ソフトもキャラクターものが増えましたね。でもやはりアニメをファミコンにするのは安易な発想だと思うのです。メーカーさんにしてみれば、いちおう損はしない作り方ですけどね。どうか、かってのスーパーマリオやドラクエの第一作のようなオリジナルで「わっ」と感動させてください。

(東京都・児玉志保・15歳)

▶たしかにこれからファミコンはじめる小さな子たちにとってアニメ・キャラはとっつきやすいかもしれないけど、問題はゲームそのものの出来ですよね。そこんとこ心あたりのあるメーカーさんはひとつよろしく。

(ヒラ坊)

ヒラ坊が初段とは知らなかった。(ちなみにぼくは2段)

(茨城県・江面祐一・15歳)

▶まけた。でも電話番号おぼえるのは得意だぞー。

(ヒラ坊)

彷魔が刻を買った後、私は性格が変わってしまいました。とてもありがたく思っています。

(茨城県・大内晋一・14歳)

▶いのりなさい。神の恵みがあらんことを。

(ベニー松山)

やたっ♡ウィズ小説単行本化宣言だっ!予約します♪学校休んで朝から並ぼう☆や、やっぱりダメですか?(笑)

(神奈川県・久保田ゆかり・17歳)

▶待てばカイロのカイロのカイロはエジプトの……。あー。プレッシャーかかるなあ。なんとかしてくで。

(ベニー松山)

Vol.14の「パックランドでつかまえて」で思わず泣いてしまいました。思春期の淡い思い出ですね。

(大阪府・平岡伸悟・18歳)

▶カノンって大砲のことだと思ってる人もいましたけどね。んなこたないか。

(ハルク)

絶対にないものシリーズその1、しめ切り1ヶ月前にアガってしまうライター。

(山形県・佐藤しょいち・15歳)

▶ちなみに早いのは①ウサンクサー山田(ゲームにめぐまれている)②RYOII(かけもちの多いこと)③北枕獲(ほかに楽しみがない)、遅いのは①成沢(よく寝る)②ベニー松山(性格)③亀仙松っちゃん(10分書くと50分はしゃべりつづける)ってとこかな。

(マッキー)

こら!横山!おれのドラクエIIIのレベル99の勇者消して「ドラえもん」のカセットでゆるせとはなにごとちゃー。

(神戸市・竹氏裕二・15歳)

▶「ドラえもん」ってとこがいいぞ。

(ハルク)

「積丹いいとこ、一度はおいで」ということでぼくの住んでいるこの村はとてもいいところです。海もきれい、景色もき……あ、いやみになってしまいましたね。すみません。今日も朝、きつねとにらめっこしてきました。いなかなのでたまにでてくるんです。でも、こんな村にも北海道初の原発がたちました。来年6月には運転を開始します。どうか自然をこわさないようにしてほしい、そう願いながらファミコンをやる今日このごろです。

(北海道・梅之助)

▶ゴールデン・ウィークに礼文島に行きました。北海道ってとっても素敵なところですね。お手紙読ましてもらってるうちになんだかとても哀しくなってきました。無責任な発言のようですけど私は原発なんかないほうがいいと思っています。きつねさんにあったらよろしくね。

(マッキー)



こんにちは!Vol.14で山口あつしくんがいってたことを本気にしてミス必本ガールに応募しちゃいます。バグ・デラもってるのが私、カラオケスタジオのマイクをもってるのはいとこの友里ちゃんです。

(八王子市・大野陽子・13歳)

▶つるかめつるかめ……。(©辻)

(ヒラ坊)

ヒットラーの復活はおもしろいっ!なんたってあのロープのリアルさ!主人公の動きなどすばらしいものがあります。ちなみに1度目のエンディングは4時間もかかってしまった。2度目は2時間ぐらい。それからVol.12のP21欄外のアとエのちがいの意味わかりましたよ。

(神奈川県・青木真心)

▶えらいっ!シュワルツェネッガーなんだよなー。これが。

(ヒラ坊)

夏休みは沖縄・西表島でバイトをします。ゲームとはしばらくお別れです。必勝本は友人にたのんで買っといてもらうことにしよう。帰ってきたときオレはゲームの浦島太郎となる!

(東京都・中谷文吉)

▶去年はたしか石垣島だったでしょ?島が好きなのね。

(マッキー)

パックマンってアメリカで人気あったんですね。うわさでは聞いたことあるけど。しかし僕はへたでしたから、好きくなかったッすよ。でもオリジナリティがあって単純なルールだからおもしろそうといえば、おもしろいゲームなんですがね。

(茨城県・菊池康充・18歳)

▶菊池はもうすこし正しい日本語を勉強したほうがよいと思うのだった。

(ハルク)

フリートークで何かテーマを決めてみるのはどうでしょうか?たとえば、「戦争シミュレーション・ゲームと私達の未来」とか……。

(大阪府・小西孝昇)

▶なんかホーム・ルームみたいで、ボクいやだよーん。

(ヒラ坊)

みつかーんはっぽうさい。おそばにーかけたらなんでーしょう。

(岡山市・りん・16歳)

▶こういう人ばっかりでもこまるのことよーん。

(ヒラ坊)

すみません。つい、いそいでまるをつけてしまいました。ごめんなさい。これからはちゃんとやります。

(青森県・平山茂治・14歳)

▶アンケートのおもしろかったものに10コもまるをつけてくれたのね。いいのいいの。あやまんなくても。

(マッキー)

戦争ものだとムキになって反対する人がいる。この世の中すべて"○○戦争"ではないだろうか?きれいごとの戦争(競争)のほうがよほど人間を悪くする。ウォーゲームは厳しいルールとマナーがあることをもっとアピールして欲しい。

(愛媛県・かくれみ)

▶そらきた/反論待ちます。

(ヒラ坊)

▶とゆーわけで暑中お見舞申しあげます。夏休みをエンジョイ(死語)してますかあ/編集部も10日間休みだぜ/次号発売は8月19日金よろしくっ/

(編集部)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(集集部)

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.11　　1988.8.19

暑中お見舞い申し上げます。…というわけで、夏まっさかりの今日この頃、マスター諸氏はいかがお過しでしょうか。この季節、食事と睡眠には気をつかいたいものです。夏バテに負けぬイキのいい冒険記、大募集中なのであります。

DRAGONQUEST III 友の会

これは勉強になる？

ぼくは、ドラクエIIIに出てくる地名の由来を調べてしまいました。ただし、あまりアテにはなりませんので…。エジンベア～エジンバラ（スコットランドのあたり） イシス～イシス（エジプトにイシス神殿というのがあるらしい。イシスとは古代エジプトの女神） ポルトガ～ポルトガル ロマリア～ローマ＋イタリア ノアニール～ノルウェー シャンパーニ～シャンパーニュ（フランスにある地方） ジパング～ジパング（日本のこと。昔、西洋ではこう言った） グリンラッド～グリーンランド スー～（スー族というインディアンの部族がある） アッサラーム～（エジプト語のあいさつ…だったかな？） ネクロゴンド～（ネグロイド…黒人、アフリカ系の人種） ガザーブ～カザブ（カスピ海のあたり。でもかなり位置が違うような気も…） アリアハン～アストラハン（カスピ海の北にある都市。でも、これはたぶん違うだろうな）。

三重県・勇武僧魔

カスピ海じゃね。太平洋上だったら可能性あるけど…。

ゆがんだゲーム

こんにちは、私は2人で解いてみようと思って、女勇者と女魔法使いで旅に出ました。宿代が2分の1で経験値が2倍なのはいいんですけど、魔法使いのダメージが大きすぎる！ 2人だけだから前から2番目になってしまうのよね。だから、とにかくＬＶ稼いでＨＰとすばやさを上げることにしたのです…そしたら、いつの間にか彼女はアバカムを覚えてしまっているじゃありませんか…まだイシスに出てないっちゅーに…。まあ、そういうわけで、牢屋を開けて旅の扉を使って、「ゆがんだゲームの進め方」になってしまっている私でした。（武闘家がおらんのでピラミッドは無視しました）

山口県・気取りっ娘

それもアバカムの正しい使い方のひとつではないでしょうか。



新潟県・あくりる

ロトって誰？

結局「ロト」ってのは、何者なんでしょうか？ オイラの知るかぎりではこのコーナーではそのネタでてませんよねぇ。だから、みんなも考えて下さいませませ。オイラの知っとる「ロト」は、聖書かなんかの一部で「ソドムとゴモラ」の滅び去る時、唯一、難を逃れて助かったロトの一家のことぐらいです。たしか、「…ふり返ったロトの妻が見たもの……」とかいう文章だったと思います。どんなもんでしょうか？ オイラは、その一家の誰かの子孫かなんかだと思います。

千葉県・たこＱ２号さん

心あたりの方は「ロトって誰？」係までお便りを。

桃栗三年…

最初にかしこさのたねを（スタミナのたねだったかな？）を手に入れたとき、これは、土に埋めて育てて実を食べるんだなと思い込み、捨ててから、わざわざせいすいを買ってきてそれも捨て、しばらく時間をおいて地面をす



千葉県・みいchan

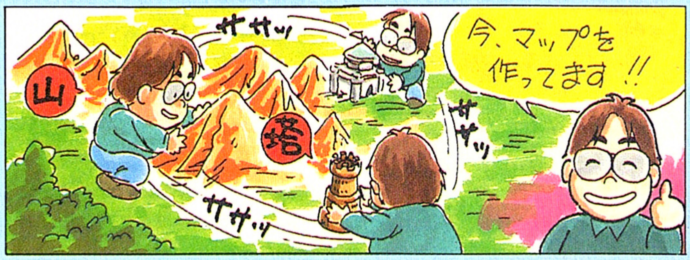
堀井雄二の Q&A DRAGONQUEST III

ドラクエファンならずとも、ファミコンファンなら誰もが知りたい堀井雄二の次回作の話を、今回は徹底的に聞いてみました！

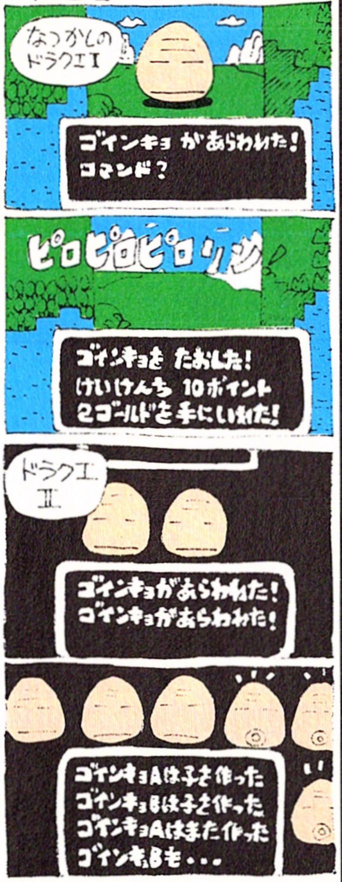
Q 堀井さん！ ドラクエIIIの話もイイのですが、次回作はいったいどうなっているのでしょうか？ IIIが発売されてから半年も経っているのですから、そろそろ作り始めてると思うんですけど。みんなも一番気になってることだと思います。教えてください。

福井県・岡村清治

A えっ、次回作のことですか？ みんな気が早いんだから、まだに決まってるでしょ。なんて、トボケてもムダかな（笑）。次回作に関してはですね、アブナイことが多すぎて、あんまり詳しくは教えてあげられないんですよね。とにかく、ドラクエIIIが発売される前の、1月から製作に入っています。ただ、みんなに満足してもらえるゲームを作るには、どうしても最低1年はかかりますから、できあがるのは来年になるでしょうね。かなり、みんな期待してると思いますから、それに応える作品となると、なかなかどうしてムズカシイものがありますね。今のところ、次の方向性とか、データを入力するためのシステムなんかが、ようやく決まりまして、そろそろデータ作りが始まっています。今回はね、けっこう新しいシステムを採用するんですよ。今までになかったようなシステムをね。その部分でちょっとした問題があったんですけど、やっとそれが解決したとゆーところですね。ただ、その新しいシステムに関しては、けっこうムチャをやってるんじゃないかな？ って気はするね。ウケれば大当たりするだろうけど、逆に、ウケなければまるっきりウケないんじゃないかと。言いかえれば、今回の作品ではちょっとした冒険をしてるんですね。今までは、みんなが冒険し



ドラクエIIからドラクエIIIへ…



作・ちゃっきりみそ

みからすみまで探しました。ところが、かしこさの実や木は、どこを探してもかけらも見つからないのです。やはり3年位ソフトを寝かさないと木は育たないんですね。

静岡県・ニコニコプー

3年たったら、また報告して下さい。

ていたけれど、今度はこちら側が、今までとは違う冒険をしてるワケです。ゲームをよりオモシロクするために、イロンな方法を考えて、それを決めるのに何回も話し合いをして、ようやくカタチができてきたところです。もうすぐ、最後のツメで合宿に行くことになってますので、これからは予定通り、順調に進むんじゃないでしょうかね。少しでも早く、みんなの元へ届けられるように頑張ってますので、待っててくださいね。

それと、実はここだけの話なんですけど、ボクは今、他にも2本のゲームを作ってるんです。まだ、詳しいことは何も言えないんですけど。とにかく、作るからには絶対におもしろいゲームにしますので、期待しててくださいね。

冒険の書

勇者くにひろ

ドラクエIIIのストーリーは、必本の読者であれば誰もが知っている。勇者くにひろの冒険にしても、ドラクエIIIをプレイした者であれば誰もが経験したこと。この次に何が起こるのか？　ってことだってだいたい想像できちゃう。それでも、「冒険の書」は面白い。不思議だよね。

前回までのあらすじ

魔王バラモスを倒すために旅に出た勇者くにひろたち4人は、苦しい戦闘を重ねながら着実に成長していった。くにひろもメラの呪文を使えるようになった。闘いに自信をもった彼らは、盗賊バコタが作ったという鍵を求め、ナジミの塔へと向かったのだった。

ナジミの塔へ…(其の三)

やがて洞窟の壁に階段を見つけた僕たちは、照明に照らされた石造りのトンネルへと出た。ぼぶが言ったナジミの塔へのトンネルらしい。一角兎やフロッガーの数も増して、僕たちもだんだんと傷がひどくなってきた。

「あそこに階段があるぞ！」

けんの言葉に、僕たちは大急ぎで駆け出した。それを上った僕たちは、不気味な龍の像が並ぶ大広間へと出た。

「ナジミの塔……らしいですね」

「おう。やっと着いたけど……もうくたくただ」

「呪文を唱えるのもつらくなってきたわ」

「いったん戻ったほうがいいかな」僕はキメラの翼を取り出した。

「しかし悔しいなあ……まだ力が足りないのか」と言ったけんがフロアの一角を指さした。

「明かりだ！　人がいるんじゃないか？」

僕たちはけんが見つけた階段を下りた。モンスターが出たらたまらないな、と思っていると……

「旅人の宿にようこそ」

そこにいたのは人のよさそうな商人だった。ほっとした途端、身体から力が抜けていった。助かった……

人面蝶の身体が光ったかと思うと、いきなりその数が何倍にも増えた。剣を振り下ろしても、すいと通り抜けてしまう。

「こいつも幻か！」

僕は剣を下げると、印を結んでメラを唱えた。

魔法が生み出す小さな火の玉は、確実に実体だけを倒してくれる。その代わり、使える回数には限度があった。精神的なエネルギーとでもいうのだろうか、らむはそれを魔力といい、魔法使いの間ではマジックポイントという数字で大きさを表しあうと教えてくれた。魔法の呪文は唱えるたびにそれを消費し、ゼロになると、何も唱えられなくなってしまうのだ。このマジックポイントは、術者の魔力が大きくなるにつれて、当然最大値が増える。と同時に、より強い魔力が必要とされる呪文が唱えられるようになるのだった。ぼぶが言っていた呪文を唱える資格というのも、この魔力の原理に基づいているらしい。そして魔力を増大させるには、闘って経験を積むしかない。

「この塔の最上階に一人の老人がいますよ」

宿の主人の言葉を受けて塔を上りだした僕たちだったが、それは生易しいことではなかった。もう五日以上もこの塔に寝泊まりしている。今日はなんとか三階まで上ってこれたが、すでに僕たちはよれよれになっていた。こんなモンスターだらけの塔に、本当に住んでいる人間がいるのかな？

「もうはいっていないのはこの部屋だけだ」けんが疲れた声で言う。

「もう闘いたくないわ……戻りましょう」

「いや、行こう」

僕は仲間をせっついて部屋の中にはいった。幸いモンスターはいない。そして待望の上り階段があった。僕たちは重い足を引きずって階段を上った。

そこに老人がいた。僕たちを見て、にっこりと微笑む。

「やはり来たな、くにひろ。わしがみた夢は正夢じゃったようじゃ」

老人は質素なローブの中から真鍮製の鍵を取り出した。

「これをおぬしに渡す夢じゃ」

「ありがとうございます」

僕は鍵を受け取った。さっそく老人の部屋の扉に使ってみる。カチャリと小気味よい音がして扉は開いた。

「鍵は役立ちそうかな？」

「はい」

僕たちは老人に礼を言うと、ナジミの塔を後にした。

アリアハンへ。町を思い浮かべて、僕はキメラの翼を投げた。

誘いの洞窟

「海の向こうでは、アリアハンからの勇者を待ち望んでいる」

町の長老は、僕たちに向かってそう言った。だが、海に囲まれたこの国からどうやって出ればいいのだろう？　外洋を航海できるような大型船は、残念ながらアリアハンにはないのだ。ときたま訪れる交易船を待つわけにもいかないし……。

東に行くとあるという旅の扉。とりあえずはそれを試してみるしかない。

アリアハン大陸の東側は、かなり険しい山岳地帯になっていた。しかもそこに生息するモンスターは、魔力を持った兎のモンスターであるアルミラージやさそり蜂のようにかなり手強いやつばかりだ。しっかりした皮鎧を着ていても、攻撃を受けると相当のダメージを食らう。

その山を越えたところで、僕たちは小さな祠を見つけた。さっそく鍵を開けてはいってみると中には一人の老人がいた。

「魔法の玉をお持ちかな？」

僕たちが旅の目的を話すと、老人はそう訊いてきた。ぼぶが背負っていた鞄からレーベの魔法使いに渡された魔法の玉を取り出してみせる。老人の顔がほころんだ。

「誘いの洞窟で使うがいい。ここから北に少し行ったところに湖がある。その近くじゃ」

「誘いの洞窟……？」

「そなたらを大いなる世界へと誘う旅の扉を見つけるがよい」

「その洞窟に、あるんですか？」

「うむ」老人はうなずいた。

その洞窟はすぐに見つかった。ナジミの塔へ行く海底トンネルと同じ、人工の石壁が続いている。そこには僕たちを待っていたかのように、祠の老人と瓜二つの老人がいた。

老人の言う通りに、ぼぶが魔法の玉を壁に仕掛け、火をつける。

大音響！　舞い上がる埃。崩れる石壁。

「もはや封印は解かれた」老人の声が洞窟の中に響く。「さあ、行くがよい」

誘いの洞窟は広く、複雑だった。あちこちでひび割れが行く手を阻む。

そして……

「また出たぞ！」

けんが叫ぶ。僕たちと同じ四人連れの魔法使いだ。だが町にいるらむの同業者と違ってこいつらはバラモスの手先なのだ。

メラの炎が皮の盾を焼く。お返しとばかりにらむがヒャドの呪文を唱える。鋭い氷の刃は一撃で魔法使いを倒す。残った魔法使いにけんが棍棒で打ちかかり、ふらふらにしたところへ僕がとどめをさす。ひどい火傷は、ただちにぼぶがホイミの呪文で治してくれる。コンビネーションの勝利だった。　つづく

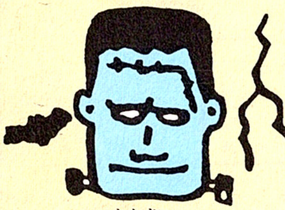
勇者くにひろのプロフィール

生年月日　1961年12月19日
出身地　大阪府（現在は茨城県水戸市在住）

ちなみに、現在、お気に入りのゲームは「ベストプレープロ野球」とか、ただし、一番好きなゲームは、やっぱりドラクエシリーズ、特に「ドラゴンクエストIII」だそうです。

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑥

合体獣（キマイラ）

by 北枕獲

ギリシャ神話はモンスターの宝庫!!

『ダーククリスタル』を入手した。『指輪物語』の文庫も出てる、『ナルニア国物語』と『ゲド戦記』も買った。今年の夏は楽しく過ごせそーだ、るん♡

ギリシャ神話の怪物たちもRPGにはよく出演してるね。ギガンテス（巨人族）、スフィンクス、ペガサス、ケンタウロス、ゴーゴン、グリフォン、ゴーレム、ミノタウロスにヒドラなどなど。数えあげたらキリがない。

今回の主役キマイラ（Chimera、キメラともゆーよね）も、もともとはギリシャの出身なんだ。その姿は、ホメロス（紀元前10世紀頃のギリシャの盲目詩人。叙事詩『オデュッセイア』『イーリアス』が有名）によるとライオンの頭、雌山羊の腹、蛇の尾を持つと言い、ヘシオドス（紀元前８世紀末のギリシャの詩人。代表作は『神統記』。うん、お勉強になったね！）によれば雌山羊、蛇、ライオンの３つの頭を持つと言う。もっともキマイラにも何種類かいるらしく、蛇じゃなくってドラゴンの頭や翼を持ってるヤツもいる（ウィズに出演してたキメラはライオンの頭と上半身、山羊の頭と下半身、ドラゴンの翼、蛇の尾を持つ種類だったよね）。いろんな種類がいるキマイラだけど、共通するのは炎によるブレス攻撃なんだ。ドラゴンの頭が火を吹くのは分かるけど、ライオンの頭しか持たない種族も火を吹くんだよね。このブレス攻撃はなかなか強力だから、注意が必要だ。

古代ギリシャのリキュアの町は、このキマイラに襲われ、大きな被害を受けていた。王のイオバテースはキマイラを倒せる勇者を探していたんだ。そのとき現れたのが、ペレロポーンってゆー若者。とーぜん、彼がキマイラを退治に行くワケだ。彼は予言者ポリュイードスの助言に従って、アテナの神殿で一夜を過ごす。夢の中に現れた女神は、彼にペイレーネーの泉にペガサスがいることを教え、黄金の手綱を与えた。ペガサスは黄金の手綱を見ると、おとなしく彼に従ったんだって（ペガサスってヤツは、普通は絶対に人間なんか乗せないんだよね）。ペレロポーンはペガサスに乗り、天空にすむキマイラを退治しましたとさ。イオバテース王は彼と娘を結婚させ王位を譲ったそーな。二人は末長く幸せに暮らしました、めでたしめでたし…と、おとぎ話ならハッピーエンドで終わるとこなんだろーけどね。おごり高ぶったペレロポーンはペガサスに乗り天に昇ろうとして、神々の怒りを買っちゃうんだね。彼は神々の父ゼウスが送ったアブに刺され、ペガサスから落馬し足を折った上に、盲目になっちゃったんだ（天空から落ちて、骨折だけ？　などと言わないよーに）。その後、アレーイオンの荒野を一生の間さまよい、悲惨な最期をとげたんだって。うーん、ギリシャ神話のこーゆーとこって好きだなぁ。



▲なつかしのドラクエⅠに登場のキメラちゃん！目つきが色っぽかったね。

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑥

夜の公園の怖い話

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

ゆれるゆれるブランコはゆれる…

終電をおりて改札を抜けると駅前は人影もなく、深夜の町はひっそりと寝静まっていた。つきあい酒ですっかり遅くなってしまった。酔いに火照った顔に、夜風が気持ちいい。

家までは歩いて10分ほどだ。途中、住宅の建ち並ぶ一画に小さな公園があった。ブランコとすべり台それにベンチが２脚、区画整理でとり残された空き地を、やむなく公園に仕立てた、といった感じだ。朝夕の会社の行き帰りわたしはその前を通る。時間帯のせいもあろうが、子供や赤ん坊を抱いた若い母親の姿を見かけたことはない。

公園の前に差しかかると、軋むような音が耳に入ってきた。ふと目を向けると、ブランコが一つゆれている。たった今、誰かが飛びおりたばかりのように勢いよくゆれている。きっと失恋でもして傷心をいやしてたんだろう。TVドラマによくあるやつだ。そう思いながらわたしは、足を止めてゆれるブランコに見入っていた。

数十秒、いや１分はたっただろうか、ふいに背筋がぞくっとして酔いがすうっと醒めていた。

ブランコがゆれている。それはいい。しかし、ゆれ幅が最初に目にしたときと少しも変わらないのだ。相変わらず勢いよくゆれ続けているのだ。

どうですか？　これは筆者の創作。

次は実話。人伝てに聞いた話で、やはりブランコものだ。

深夜（ま、だいたいそうだ）、ある小さな公園の前を通りかかった。と、男の子がブランコに乗っているのに気がついた。ギーコギーコやっている。背中をこちらに向けているので顔はわからない。時計を見ると、なんと２時ではないか。「ぼく、こんな夜中に何してんの？」思わず声をかけた。

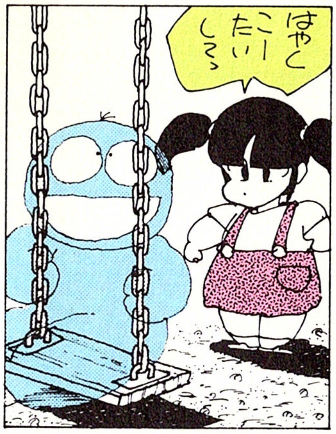
ブランコがぴたっと停まった。背を向けたまま男の子は身じろぎもしない。近寄ろうとすると、いきなり立ちあがって走りだした。そのまま道路に飛びだし、近くの角を曲がって姿を消してしまった。

心配になって思わずあとを追う。角を曲がるとそこは一本道。男の子の姿はどこにもない。ゾッとした。

そこは袋小路だったのだ。

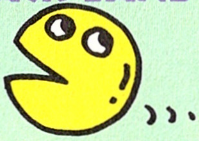
どうですか、どっちが怖いですか、あ、そうですか、ふっふっふっふっ。う、我ながら気色悪いじゃないか。

子供がらみの怪談はとりたてて怖い。そういえば昔、林間学校の校庭で夜なかに体操着姿の男の子が、ラジオ体操をしているのを見たやつがいた。もっとも、その子には下半身がなかったということである。もっやめて、で次回。



田尻のパックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND



連載⑥

走れ！ハイパーオリンピック

by 田尻智

これが噂の秘密兵器！涙のスーパーテクニック！

ヴァンゲリスの炎のランナーのテーマが流れて、ゲームは始まる。

「On your mark！」

「Get set」

ダーン！というピストルの音で、一斉にボタンを叩き始める。ひと差し指をキツツキのように動かす者、両手の指を交互に叩く者、3本の指を寄せる波のように滑らかに打つ者、画面の中の100メートルランナーが汗を飛び散らせるようにひた走っていく。

テレビのコマーシャルの中に、イーグルサムのキャラクターを頻繁に見かけるようになった頃、僕等の街にもロス・オリンピックがやってきた。ハイパーオリンピックという名のビデオゲームが。

一昔前の学生なら、仲間が4人集まれば、雀荘に出かけるのがパターンだったらしいけど、いつも仲良し4人組のゲーム仲間の僕と哲夫、拓也、純は、毎日集まっては、ゲームセンターへ行き、ハイパーオリンピックのテーブルを囲んでいた。

そして、4人で汗を流しながらひたすらボタンを叩き続けた後で、1番のスコアをとったヤツが、帰り道の途中にあるラーメン屋で、他の3人から奢ってもらえる権利を手に入れた。

しかし僕はいつもビリだった。自分では、額の血管がプッツンくるくらい必死にボタンを叩いているのに、ほかの3人は僕より一皮も二皮もムケたスピードランナーたちだった。僕などは100メートルを走るのに、9秒切るのがせいいっぱいだ。哲夫も拓也も、7秒台の記録を叩き出すし、純にしたって8秒半はカタい。まったくコンプレックスものだったのだ、これは。

でも、その日の僕は自信に溢れていた。いつものように僕等4人は、ハイパーオリンピックの前に座っていたんだけど、僕はとっておきの秘密兵器を用意してきていた！　そして4人が100円玉をゲーム台に投げ入れ、スタートした瞬間、僕は右ポケットをまさぐって、その秘密兵器を取り出した。

「ジャジャジャーン！」

それは、一本の鉄製の定規だった。僕は、隣町の高校へいったゲームフリークの友達に、それが究極のボタン早押し兵器で、ハイパーオリンピックに勝利をもたらす禁断の道具だということを教わったのだ。スタートのピストルの音が、鳴り響くとともに、定規をボタンにあてると、定規の端をいきおいよくハジき始めた。

「ビビビョーン、ビビビョーン！」

すると、鉄製の定規が細かく振えて、その振動がボタンに直に伝わり、僕のランナーは、まるで尻に火がついたように、猛烈なスピードで突っ走っていったのだった！　　　！

「ヒィヤッホー！　やったー、1位だぞッ！」

ランナーがゴールのテープを切った瞬間、僕は有頂点になって拳を振り上げ、初めての勝利に酔った。記録は、6秒99！

しかし他の3人はキツネに鼻をつままれたようにキョトンと僕のほうを見ていた。そして、僕が手に持った定規を見ると、少し悲しいような寂しいような表情に染まっていった。

「なに？」

興奮醒めやらない上気した顔で僕は哲夫たちに話かけた。拓也と純はだまってうつむいたままだったけど、哲夫が怒りをおさえたような低い声で答えた。

「キミはそんなモノで僕等に勝って、本当に嬉しいのか!?」

「…………」

彼の言葉に、僕はその場に立ちすくんだ！　鋭い刃物で胸を突かれたように、そのショックは大きかった。彼等は僕をひとり置いたまま、無言でゲームセンターを出ていったが、その後も僕は右手に定規を握りしめたまま、ハイパーオリンピックの映るブラウン管を見つめ立っていた。

家に帰り、夕食を済ませた。だが僕の頭からは、夕方のゲームセンターでの出来事が離れなかった。

（あー、あんなモノ使うんじゃなかった！）

後悔の2文字が渦巻いた。僕はいてもたってもいられなくなり、ポケットの定規を両手でねじ曲げると、ゴミ箱に放り投げた。そして階段を駆け降りると、玄関を飛び出し、哲夫の家へ向かった。

哲夫の家の呼び鈴を鳴らすと、サンダル履きの哲夫が出てきた。玄関の灯りに照らされる哲夫の顔は、やはり怒っているように見えた。僕はひとつセキをすると、思い切って一歩近ずいて話かけた。

「今日のこと、ゴメン！」

哲夫はだまっていた。僕は続けた。

「みんなに勝つことばっかり考えていた。ただ速く走って勝てば、みんなは尊敬してくれると思ってたんだ。でも……、そうじゃないってわかったんだ。僕はゲームを楽しむことを忘れていたんだって……」

哲夫はだまって僕の話を聞いていた。そして僕の顔を上目づかいで、しばらく見ていたが、やがて顔をあげて、

「いや、わかってくれたならいいんだ」

と答えると、ヘヘッといつものように笑いかけてきた。

「本当ゴメン！」

「わかったって、もう謝んなよ！」

と哲夫は照れて頭をかいた。僕は、両手のひと差し指で、ボタンをパシパシ叩くまねをしながら、

「今度は、この指で哲夫たちを抜いてみせるよ」

と言うと、

「受けて立つよ」

と握手を求めてきた。





▲『ハイパーオリンピック』（コナミ社　1983年）ロスアンジェルスオリンピックに向けて登場した、オリンピック競技6種目のスポーツゲーム。プレイに使うのは、たった3つのボタン（ランボタン2つとジャンプボタンひとつ）で、さらに最高4人まで同時にプレイ参加できることも話題になった。ボタンをひたすら速く連射することが、ハイスコアにつながるため、ライターなどの器具を使ってボタンをこすったり、挙げ句の果てにはバイブレーターを使ってボタンを押したりの、連射のアイデアが各地で生まれた。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春⑪

BY BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷宮を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。代わりに参入したのはスカルダらと反対の戒律を持つバルカン。チームワークに不安を残しつつ迷宮へと踏み入れた一行は、バルカンの造反によって大きく足並を乱される。不穏な動きを見せるバルカンに誰一人気付かぬまま、地下第４層へと到着したスカルダたち。その眼前にハ・キムらライバルパーティの撒いた香料に引き寄せられた大蜘蛛の大軍が迫る。スカルダの奇策は効を奏すが……。

SCENE 13

§ TEMPLE OF CANT

湿気を含んだ生ぬるい空気が、狭い石畳の路地を這うように流れていた。暑くはないのに、いつの間にか肌がじっとりと汗ばむ。

日が中天にさしかかる時刻だったが、まるで黄昏刻のように薄暗い。

天空を、黒煙にも似た厚い雲塊が覆い尽くしていた。

その黒雲がとてつもない速さで渦巻き、吹き流される。かなり強い気流が、吹き荒れているらしい。まるで時がいつもの数十倍も早く進んでいるような雲の動きだった。

時折、吹き散らされた黒雲の隙間から強い太陽の光が降り注ぎ、古い街並をまばゆく照らしあげる。

トレボー城塞都市内、王城の北に位置する居住区画。

ほとんど装飾のない簡素な家々が、さして広くもない地域にひしめきあっている。この辺りに住んでいるのは主に呪い師や修業僧、またはトレボー軍の中でも下位の者と、あまり裕福とは言えぬ階層であるため、街並は極めて質素である。

平屋はほとんどない。二階を新たに建て増しした家が目立つのは、都市の発展に伴って市壁に囲まれている限られた土地を有効に使わなければならない、城塞都市の宿命のようなものであった。

この区画は特に建物の密度が高く、都市中央の王城から放射状に延びる大通りの他は、馬車も通れぬ路地が複雑に入り組んでいる。南を見上げると、せり出した家々に押し潰されそうな空に、天を突くが如きトレボー城の天守閣が浮かび上がって見えた。

その街並の中に埋もれるようにして、高い屋根を持つ礼拝堂がそびえ立っていた。

周囲の建物に比べてひと際高い。幅はそれほど広くなかったが、奥行きが相当ありそうである。

礼拝堂の前は小さな広場になっており、入口はそこから十段程の立派な石段を昇った高さにあった。細いアーチ型の大きな入口は扉が開け放たれ、狭い回廊が奥へ続いているのが見て取れる。古びた外見とは対照的に豪華な深紅の絨毯が敷き詰められていた。

数ある宗教の中でも、呪法による蘇生術に重点を置いた一派の総本山・カント寺院である。命を落とした冒険者のほとんどがここに運び込まれるという、この都市の重要施設の一つであった。

老衰や病以外で死んだ者は、放っておくと死霊などが取り憑きやすい。そのため死亡したまま仲間に連れ帰られた冒険者は、城門に控えている衛兵たちによってできる限り早くカント寺院に運び込まれ、魔物が近づけないように安置される。そして仲間から相応の寄付金が支払われ次第、蘇生術が施されるという仕組になっていた。

僧侶呪文の再生や復活でも蘇生はできるのだが、成功する確率が半々と確実さに欠けるため、大半の冒険者はここに仲間の蘇生を委ねる。寄付が高額であるうえに、もし失敗して屍が灰になったとしても返却は一切されないという、恐しく一方的な取引である。それでも、命には代えられなかった。

上空の暗雲が一層激しく渦巻き始めた。明け方雲一つなかったとは思えない天候の変化である。

小広場では、数人のカント僧が不安気に暗い空を見上げていた。

「奇妙な雲ですね」中でも最も歳若いエルフの青年僧が口を開いた。「遥か上層は晴天なのに、低空の層にだけあのような黒雲が……それも今まで見たこともないほどの速さで動いております。あれは一体？」

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。



他の僧たちも一様に落ち着かぬ態度で雲を見詰めている。天空で巨大な円を描く暗雲は、まるでカント寺院を中心に渦巻いているようだった。

「あれは、魔法雲かも知れん」青年僧の数倍の年月を生きていそうなノームの僧侶がようやく呟いた。

「魔法雲？」

「うむ。とは言え儂も伝え聞いた話の上でしか知らんがな。あの不自然な雲は、もうかれこれ五十年も昔この城塞都市に一度だけ生じたという魔法雲と様子があまりに似ておる」

その場にいた僧の目が、全て老ノームに向けられた。

「凶兆でありましょうか」別の僧が尋ねる。

「いや、そういった類のものではないらしいが……何でも今では禁忌とされる太古の強大な魔法を呼び覚ました折に、その上空を埋め尽くしたのがこのように厚く、暗い魔法雲であったということだ」

「ではこの都市のどこかで、封じられた禁断の呪法が行われつつあると？」

「さて、それは判らぬ。ただの雷雲ということもあろう」ノームは静かに首を振った。「それより早く院内へ戻るとしよう。もうすぐ午後の礼拝が始まる」

まだ暗雲に気を取られながらも、老ノームを先頭にカント僧たちは寺院へと戻っていった。

それと入れ代わりに、一人の男が忽然と広場に姿を現した。

黒地の天鵞絨に赤、そして金と銀の糸で様様な刺繍の施された、高価そうな法衣に身を包んだ長身の男だった。更にその上から厚いマントを着込んでいる。

高く立てられたマントの襟が、半ば顔を隠すようであった。正面の合わせ目から、ようやく人相を見て取ることができる。

男には、頭髪が一本もなかった。それだけではない。髭はおろか眉まで、男の顔に毛髪は一本たりとも生えていなかった。

だが男の顔で目を引くものが、もっと他にあった。

スキンヘッドの頭部から顔全体、まぶたに至るまで、くまなく不気味な刺青が彫り込まれているのである。

鋭い眼の周りには赤い隈取りが入れられ、一見すると法衣の刺繍が顔にまで延びているように見える。南方の未開地で今だに信仰されている原始宗教の、呪師の使う仮面のようであった。

男は黒雲を見上げて満足そうに微笑むと、悠然と寺院の入口へと歩き出した。

入口の両脇には、不審者の侵入を防ぐために二人の衛兵が見張りに立っていた。カント寺院は基本的にあらゆる民に対して門戸を開いてはいるものの、高額の寄付金や死者の装具を狙う盗人が後を断たないため、トレボーから兵隊が派遣されている。

その衛兵を気にする様子もなく、刺青の男は石段を昇りきった。

「止まれ！」かぶとを目深にかぶった衛兵二人が槍を男の前で交差させ、行手を遮る。

男が歩みを止めた。

「この寺院に何用だ。貴様冒険者には見えんぞ」右側の、格下らしき衛兵がかぶとを押し上げて男を見た。「怪しい者は……うっ!!」



その時初めて、彼は男の異相に気づいた。いきなり視界に入った紋様だらけの面相に、驚きと恐怖で身体が硬直する。震えが槍を通じて左の衛兵に伝わった。

「どうした？」

同様に顔を上げた衛兵も息を呑んだ。慌てて槍を構えようとするが、緊張で身体が言うことをきかない。

ようやく二人が槍を構え直した時には、既に二呼吸分の時間が経っていた。

「何奴！」

「魔物か！」

口々に叫んで衛兵が槍を突きつけようとした瞬間、それまで身動き一つしなかった男が静かだが腹に響く声で言った。

「馬鹿者。たとえ私の顔を知らずとも、この刺青に聞き覚えがあろう」

鋭い、針のような視線で衛兵を射る。二人はその眼に気圧されて思わず後ずさった。左の衛兵があっと短く声を漏らす。

「もしや……グレブナーグ様で？」

男がその衛兵を睨みつけた。

「もしや、ではない。判ったなら早くその槍を下ろせ。私は中に用がある」

すぐさま敬礼の姿勢をとる衛兵たちを尻目にかけて、男――グレブナーグはカント寺院の中へと入っていった。

戦士を中心に侍、ロードそして忍者といったクラスで固められたトレボー近衛隊の中で、数少ない魔法使いにしてトレボー王の頭脳とまで呼ばれているのが、この男、グレブナーグであった。

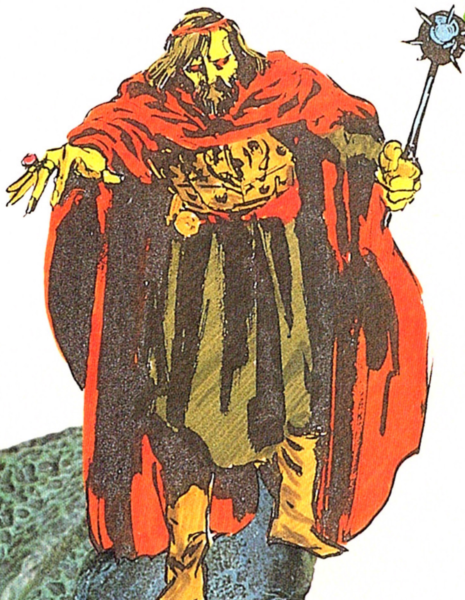
魔法使いの呪文は全て身につけ、現在のレベルは15。戦における軍師としての天才的な能力と、顔中に施された奇怪な彫物から、"仮面の魔人"として敵味方双方に恐れられている男である。

勇猛ではあるが直情的なトレボーが、相次ぐ戦役で順調に領土の拡大を続けてこれたのも、例の魔除けの力と、グレブナーグの練り上げた戦略によるところが大きい。ワードナから魔除けを奪還するた



めに冒険者を募るという計画を立案したのも、実のところはこの男であった。
　トレボーの懐刀として全幅の信頼を受ける、近衛隊きっての切れ者である。
　赤い絨毯を踏みしめて、グレブナーグは寺院の奥へと進んでいた。
　院内の雰囲気は暗く、冷たい。高い天井と壁の接点に設けられた明かり取りから光は入るものの、むしろ回廊の両側の壁に灯された蠟燭のか細い光のほうが強く感じる程度でしかない。
　回廊は寺院の外観からは想像もつかぬ程長く延びていた。途中見事な彫刻で装飾された扉が幾つも壁に並んでいたが、グレブナーグはわき目もふらずに正面の、通路の終わりにある大扉に進んで行く。
　グレブナーグが閉ざされた大扉の敲き金を鳴らすと、眼の高さの横に細長いのぞき窓が開いた。そこからのぞいた眼が彼を視認すると、扉は数秒と待たずに重々しく開かれた。
　扉の中は大きな礼拝室であった。
　壮麗な祭壇の前には、二十名余りのカント僧が一堂に座して黙禱を捧げている。正午から始まる礼拝のために、寺院中のほとんどの僧が集まっているのである。
　深々と頭を下げる扉番の老僧を無視し、グレブナーグは僧たちを回り込んで更に奥へと向かう。
　礼拝室をはさんで丁度大扉の反対側に、地下へと通じる狭い階段が祭壇の陰に隠されていた。彼は慣れた手つきで隠し扉を開け、階段を下り始めた。
　階段は緩やかな螺旋を描いて一本道に下っていく。礼拝の低い詠唱が響いてくる他は、グレブナーグの足音以外何の物音もしない。
　高さにして三階分は下りた頃、ようやく視界が開けた。
　そこは直径10m程の、ドーム状の地下室だった。すり鉢を伏せた形に壁と天井が一体化している。
　その中央に、奇怪な祭壇が据えられていた。小型の棺のようなそれは黒い樫の木で組み上げられ、両端に角のある髑髏の像が向かい合わせに設置されている。像の大きく開かれた口の中には、赤い蠟燭が不吉な青い炎を揺らめかせていた。
　そして像と像の中間、つまり祭壇の中心に信じられぬものがあった。
　豚鬼の首である。半ば腐乱しかけたオークの頭部が、左右から青白い炎に照らされて一層不気味な陰影をつけていた。
　忌しい邪教の呪術であった。それが、こともあろうに聖地であるカント寺院の地下深くで行われているのである。
　祭壇をひとしきり見回すと、グレブナーグの顔にぞっとする笑みが浮かんだ。
「万事うまくいっておるわ。オークの頭も魂の炎もまだまだ持つ。これもこの地下室の霊的力場が並外れて強いおかげよな」
　と、その時背後の階段から人の降りてくる気配がした。
　振り向いたグレブナーグの目の前に、歳老いた僧侶が現れた。他の僧よりも重厚な趣きの法衣をまとった、見るからに位の高そうな僧である。
グレブナーグが来たのを聞いて、すぐさま駆けつけてきたらしい。半分息を切らせながら、老僧は怒りに燃えた眼で彼を見つめていた。それをグレブナーグは涼しい顔で受け流している。
「勝手に邪魔している、司祭殿」
「これはどういうことだ、グレブナーグ殿」
老司祭は昂る感情を必死に押さえて、ようやく言った。「我々には手も触れることの許されぬ汚れた邪教の祭壇を、この寺院の最も神聖な基部に置くなど儂は聞いておらん」
　ふふん、とグレグナーグはせせら笑った。
「話せば色々と面倒になろう。この程度のことでいちいち目くじらを立てなさるな」
「聖堂内に怪物の屍まで持ち込んでおいて何を言う！　そんな所業を認めている寺院なぞこの世にはないわ」司祭の身体が小刻みに震える。「それにあの雲は何だ？　あれはまさしく7つの領域を超える強大な魔法によって引き起こされた魔法雲。しかも我が寺院がその中心ではないか！　まさかこの場所で禁忌とされる古の呪法を行っているのではあるまいな。今日は朝から貴公が来るのを待って







おった。即刻その忌わしい祭壇を片付けて……」

「黙りあれ、司祭殿」グレブナーグがぴしゃりと言い放った。

有無を言わせぬ口調である。カント寺院の最高位である司祭に対し、遠慮というものがまるでない。

「よろしいか、司祭殿。私はトレボー陛下の勅命によって動いているのだ。私のやっていることは全て、陛下の御意志によるものと思って戴く。この意味が判るな」

「それ故我が教団の中でも許された者にしか入れぬこの場所に、部外者である貴公の立入りを許したのではないか。だが今貴公が行っているのは邪神崇拝に端を発する暗黒の呪法。このような真似を許しては教団の権威は地に落ちる。認める訳にはいかん」

「いい加減にしたらどうだ」グレブナーグの口調が威圧的なものになった。「私は許可を求めているのではない。この城塞都市はトレボー陛下の直轄領、いざとなれば衛兵数人どころか、一中隊を率いてこの寺院を制圧しても何ら構わぬのだ。あなたが使用させぬというのであればな」

司祭の顔色が変わった。

「何と、この伝統あるカント寺院を軍卒どもに踏みにじらせると」

「左様。あなたの許可など、私にとっては少少手間が増えるだけのことだ」

そう言うと、グレブナーグはもはや意気衰えた司祭に背を向け、邪教の祭壇に向き直った。

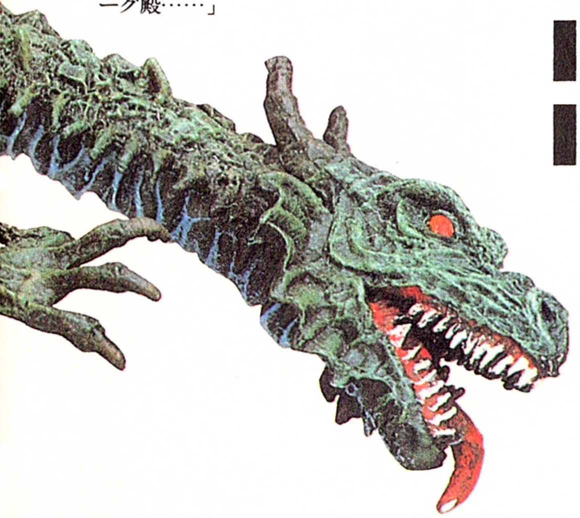
「早く立ち去るがいい。呪文の詠唱が始まると、ここはあなたたち僧侶の言う邪悪な瘴気に満たされる。司祭殿がその気をまとわりつかせていたのでは恰好がつきますまい」

司祭は力なく小ドームを出ようとしたが、ふと立ち止まり一言呟いた。

「人の魂を弄ぶのは滅びの魔法ぞ、グレブナーグ殿……」



聖域に漂う穢しき風の匂い



「それはお互いのこと。昨日の件では世話になった。後で礼を届けさせよう」

司祭が立ち去ると、グレブナーグは再び寒気のするような笑みを浮かべた。

「本来なら命を引きかえにする術が片手間で行え、邪魔な者は自然に葬り去れる。何も治療や蘇生ばかりが、カント寺院の使い途ではないわ――」

グレブナーグの両腕が、マントの下から差し上げられた。青い炎がかすかに揺れる。

「闇の御霊よ！」

蠟燭が激しく燃え上がり、像の口から炎が噴き出したかに見えた。

呪文の詠唱が始まった――

SCENE 14

§DEEP FLOOR§

そこは、血の海だった。

スカルダたちの足元に、大量の血液が飛び散っていた。

地下9階。最下層10階へと続く唯一の侵入口が開いている玄室である。

ハ・キムらの仕組んだ大蜘蛛の罠をスカルダの機転で鎮静化してから、約半時間が経過していた。

その遅れを取り戻すべく、地下4階南端の第2エレベーターで一気に

降下したのである。
地下９階に到達した時点で、強い血の匂いが周囲に充満していた。すぐ目の前にある扉から、むっとする臭気が流れ出してくる。
扉を蹴破り、玄室になだれ込んだ一行が眼にしたのは、己れの血と臓物に埋もれて転がっているモンスターの一群であった。
炎巨人に忍者、そしてレッサーデーモンの混成部隊だったらしい。怪力の巨人に魔力に秀でた悪魔、一撃必殺の技を持つ忍者の揃った、この階層でも相当手強い連中の筈である。
それが、完膚無きまでに叩きのめされていた。
炎巨人は冷気系の呪文で徹底的に攻められたらしく、数体ある屍は皆どす黒い紫色に変色している。部分によっては完全に凍結し、砕けてすらいた。
レッサーデーモンは人の倍ほども背丈のある、耐久力に優れた四本腕の悪魔である。それが胴を真一文字に切断され、床で絶命している。本来の棲家である魔界に戻る間もなかったようだった。
赤装束の忍者に至っては、全く原形をとどめていない。肉塊と化したものが床にこびりついているようにしか見えなかった。
床のところどころにある黒い染みは、どうやら解呪されたナイトストーカーであるらしい。相手の精気を吸い取り、積み重ねた経験をも奪うエナジードレイン攻撃を持つ恐ろしい不死怪物であったが、高レベルの僧侶の手にかかってはひとたまりもない。
ハ・キム、ゴグレグの悪のパーティの仕業であった。
恐るべき手並である。
地下９階ともなると、そこに棲む怪物の力は凄まじいの一言に尽きる。大炎クラスの呪文を覚えているものはざらで、多くの魔物が強力な火炎の息やエナジードレインなど、一瞬の気の緩みで即、パーティに壊滅的な打撃を与える特殊能力を備えているのである。耐久力も桁外れに高い。
それを、いかにも造作なく、一方的に屠ったのだ。
ハ・キムたちがこれ程の実力を持っていたとは、正直言ってスカルダも考えが及ばなかった。
「この切り口は凄いな」
レッサーデーモンの屍を見てガディが唸った。「ゴグレグだ。普通こうは斬れない」
「解呪も見事だ。五匹のナイトストーカーが完全に塵と化している。アルハイムめ、あ奴各地で学んだ呪法を解呪に取り入れておるらしい」
ベリアルが黒い染みに触れて調べる。バルカンも興味深そうにその様子を見ている。



「かなりのものね」サラが言った。「このぶんじゃ彼ら、すぐにでもワードナを倒しに行きそうだわ」
「おいおい、冗談じゃねえぜ。ここまできてハ・キムの馬鹿にワードナの首をかっさらわれたんじゃよ」
ジャバがスカルダを見る。「急ごうぜ。今日中に以前のお前、とまではいかねえだろうが、レベル10ぐらいの調子は取り戻さなきゃ奴らに先を越されちまう」
「ああ」
「とにかくよ、俺はお前以外の奴と組んでワードナを倒すなんざまっぴら御免だからな」
有難い言葉だった。スカルダは無言でうなづくと、怪物たちの屍を乗り越えて玄室の奥へと歩き出した。
ジャバとは城塞都市にやって来た時以来パーティを組んできている。だが、今日この時ほど強い友情を感じたことはなかった。
玄室の北西の隅に、深い穴が口を開いていた。
床の厚い岩盤を、強力な酸のようなもので溶かした穴である。直径２ｍの円形の闇が、地中深くへと通じている。
ワードナの迷宮最下層・地下10階への、たった一つの侵入口であった。かつて、もはや全滅しかけていたワードナ討伐隊が、指揮官ナックラーヴの命のもと造った代物である。
ここを滑り降りれば、そこはワードナの根城となる。
スカルダはその穴の端に立ち、続いてきた仲間たちを見回した。
「行くぞ」
スカルダが飛び降りた。途中で緩い坂になるため、ロープの類は必要ない。
一定の間隔をおいて、全員が穴へと入っていく。
最後尾のサラが深い闇に姿を消した。玄室から、人の気配が消え失せた。
それが、ゆっくりと黒い羽根を伸ばした。
紅い眼が妖しく光を放つ。
いつからそこにいたのか、高い天井の暗がりに大型の蝙蝠が一匹、逆さにぶら下がっていた。
それは不気味に眼を細めると、二、三度大きく羽ばたき、いずこへと飛び去った。その姿があっという間に闇に溶け込む。
再び静寂が訪れた。　（以下次号）



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

MURPHY'S GHOST

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

「近ごろお知らせネタばっかりで、投稿ネタが少ないじゃん。さみしいよぉー」〈埼玉県・渋谷さおり〉とのお声がメチャンコ(超死語)多い。「ページを増やして」との意見もかなりの勢い！とはいえ、このせち辛い世の中、そうは問屋とリクルートコスモスが卸してくれへん。つーことで、"炎の投稿9こしかない。9連発!!"

Z-48 みんないろんなこと考えてる!!

●10階のドラゴンを一発でIDENTIFY(識別)してしまおう！　もちろんラツマピックなんか使わないで！　ということができてしまうんですよ。

ここだけの話ですが、FIRE DRAGONというヤツは、何匹出てこよーが、名前の後に「S」がつかんのですよ。モンスターを"英語"でやっている場合はね。もう、おわかりかな？　要するに2匹以上いて「DRAGONS」だったら、そいつらは「DORAGON ZOMBIES」であって、けっして「FIRE DRAGON」ではない。10階に出てくるDRAGONはこの2種だけなので、もう大丈夫！　しかし、1匹で出てこられると半分お手上げなので、DISPELLするなどして正体を吐かせましょう。つまり、サッサと倒しちまえば、一番てっとり早いんですね。ほとんど無意味だ。ハッハッ！

(大阪府・らあめん阪口)

☺なーに、卑屈になることぁないさ。それもまた、立派な新発見。

●みなさん、ウィズは素晴らしいとベタほめのようですが、よーく考えてください。じつは、嫌いな職業があるんじゃないですか？　そう、誰にでも。あなたにも！　8つある職業のうち、6人を選んでプレイするわけだから、最低でも、2つの職業を毛嫌いしたわけですぞ。

私の場合は、ロード。そう、ロードなる職業です。なんか地味な感じがしません？　エリートクラスとかいって、お高くとまっているけど、戦士とほとんど同じ剣の力。それにスペルも、防御ノリの僧侶呪文。侍、忍者に比べて華やかさに欠けてますよ。やっぱり。日本語訳が「君主」っていうのも、しっくりイメージがこない気がするし。上品なのがとりえだけど、心の底を見せない、無口、クール……そんな人に(あるいはノーム、ホビット、ドワーフ、エルフに)ぴったりの職業だと思うんですけどいかが？

ベニー松山さんの「隣り合わせの灰と青春」にも、ロードは出てこないもんねー。スカルダたちは善なのにさー。

というわけで、私はなんと言っても「侍」が好き。「侍」に"ロードくん"と名付けて、日夜、冒険に励むのであった。参ったか！

(千葉県・山根有一)

☺参ったかじゃないよキミー。

●僕の友だちのM・Wは「ムラマサをとった」とか、「しゅりけんをとった」とか、というぐあいにいつも電話をよこします。ただそれを僕に伝えるために。……こーゆー神聖な場所ではペンネームは使わないことにしている。

(福島県・阿部浩宗)

☺ただそれだけのハガキを送ってくれたのネ！　わーお、複雑なジョーク。

●ウィザードリィに、「ドラクエ」のメガンテ系の呪文があっても、誰も使わないと思う。

(埼玉県・めろんぱん)

☺認めざるをえないです。

●部長に告ぐ！

ムダなてーこーはやめて、コントローラーを放し、私にもウィズをやらせなさい。さもないと図書室のTVでファミコンやってることをばらすゾ！

(広島県・私は図書部である)

☺部長とは、どうやらガッコのセンセのことらしい。これでいいのか日本！

●僕はゲームをしていると、ふと思うのですが、ウィザードリィの中での通貨はどうなってるんでしょうか？(僕のパーティは一人あたり5億G持ってます)もし、金貨だったらいつも持ち歩いてて重いだろーな。

(奈良県・アンパイアドーロ)

☺で、君は金貨→プラチナ貨幣→オリハルコン製貨幣の説を唱えてくれたわけだ。古代金属の造詣が深いねー。さては、「シルクロード博」で勉強したな。

●僕のモンスターのカードは、⑤(注 Vol.14参照)のアンデッドコボルドでした。ダイエーで定価で買ったのですが……。

(千葉県・侍でござる)

☺セイユーの割引きで買った人が、バンパイアロードだとしても、憎んではいけません。それは買う時の祈る気持ちが足りなかったからなのでは。

●俺には小さな趣味があります。それは火のついたマッチの火を、指でもみ消すことです。だから俺にハリトは効きませんよ。マハリトは自信ないけど。P.S.友達います。誤解しないでください。

(東京都・Dangerous旗本)

☺次はガスコンロでマハリトに挑戦だっ!!　とその友達がそそのかさなければいいのだが……。

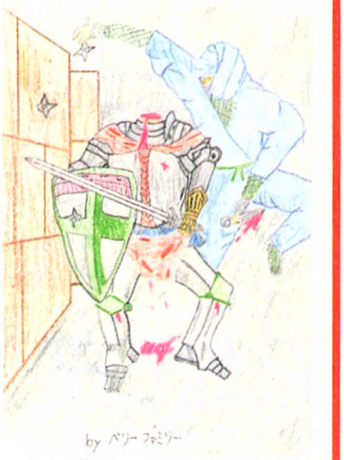
●やっとワードナを倒し、念願だったトレボー様からの祝福を受けました。(中略)ここまで来られたのも、2振りの村正が見つかったのも、なんとなく失ってしまったメンバー達の導きのようで……。彼らへの感謝の祈りを忘れずに冒険を続けようと思います。

それにしてもアメリカ生まれのゲームなのに、ウィズに感じるあの日本的な感覚は何なのでしょう……？　盛者必衰、生者必滅といった、静かな悟りにも似たムードを感じてしまうのです。こんな奥深さを感じるゲームは初めて。

(東京都・世良深雪)

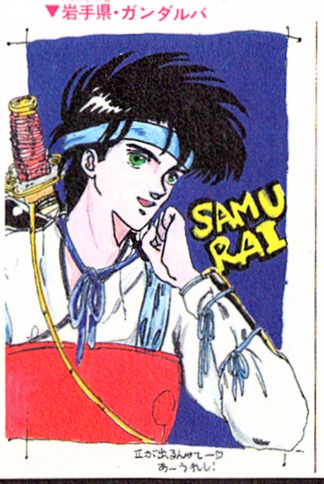
☺そういえばもうすぐお盆。

●アスキーのウィザードリィの広告で、有名な須田Pin氏が、夏の全国キャラバンを行います。ウィザードリィIIの開発途中のカセットを持って日本中に出没。いち早くウィザードリィIIを見るには、どーやらこれが一番早い。開催地は下らん外の各店の玩具売場で。



▲千葉県・ベリーファミリー

▼岩手県・ガンダルバ



Wizardry

ついにCD－ROMシステムの10月発売が決まったみたいだね。きっと、すっごいゲームがたくさん発売されるんだろーな。楽しみだねぇ。値段は6万円前後かぁ…貯金しなくっちゃね！　どんどん世界が広がっていくPCエンジン、ずぇったい買いだぜ。
とゆーワケで、今回のPCエンジンクラブは、期待のアクションゲームを紹介するぞ！

魔神英雄伝ワタル



■文／北枕獲

■ハドソン
■8月30日発売
■¥4900

ワタル&龍神丸、両方で遊べるぞ

いま、NTV系で放映中の人気アニメのゲーム化。ゲームの舞台は創界山ってゆー階層世界。天災ステージから機械ステージまで7つの階層があるんだ。それぞれの階層は情報・アイテムを集めるシンボルエリアと、敵を倒しまくって進むバトルエリアで構成される。ワタルがシンボルエリア、龍神丸がバトルエリアを担当するんだ。はたしてドアクダーに支配された創界山に平和を取り戻すことができるか！　それにしても、さっすがエンジン、龍神丸のグラフィックは最高のデキだぞ。

龍神丸はオモシロカッコいいぜ！

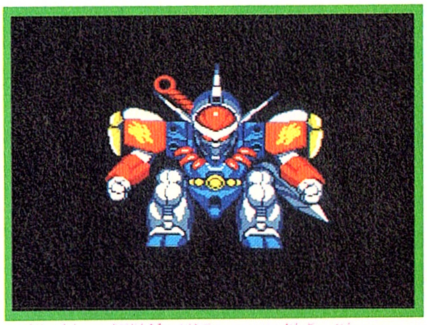
ゲーム舞台の詳しい説明は……アニメを見よう！とゆーワケにもいかないか。階層ってゆーのは、天災・逆転・灼熱・公害・氷・マジック・機械の7種類があって、それぞれ特徴があるんだよね。例えば天災は岩なんかが降ってくるし、灼熱は熱砂や火炎林があるってゆーぐあいだ。それぞれの階層にシンボル、バトルの2つのエリアがあるんだけど、ワタルと龍神丸の操作性に違いがあるので、まるで2種類のゲームをやってるみたいなんだ。
ほんっと、龍神丸はオモシロカッコいいぜ!!



▲第3階層灼熱ステージ。炎に当ると、とーぜんダメージ！



◀第2階層逆転ステージ。ほら天地が逆でしょ

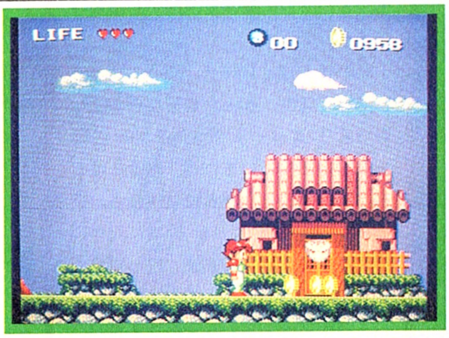


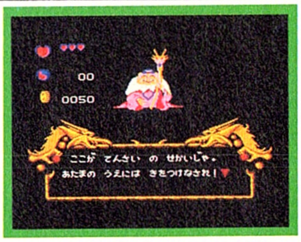
▲何を隠そう龍神丸は戦部ワタルが粘土で作ったロボットが変身したものなんだよ。うーん、カッコいい！

シンボルエリアで守銭奴しましょ

ワタルでプレイするシンボルエリア。ここでの第一目的はお金をためることなのだ。もう、めいっぱい守銭奴して、たっくさんお金ためるようにしようね。ためたお金でアイテムが買えるし、減ったライフを回復してくれる病院もとーぜんお金がいるからね。
第二目的は情報集め。この世界のことだとか、強力な剣のことだとか、いろいろな話を聞くことができるぞ。ドアには必ず入るようにしようぜ。

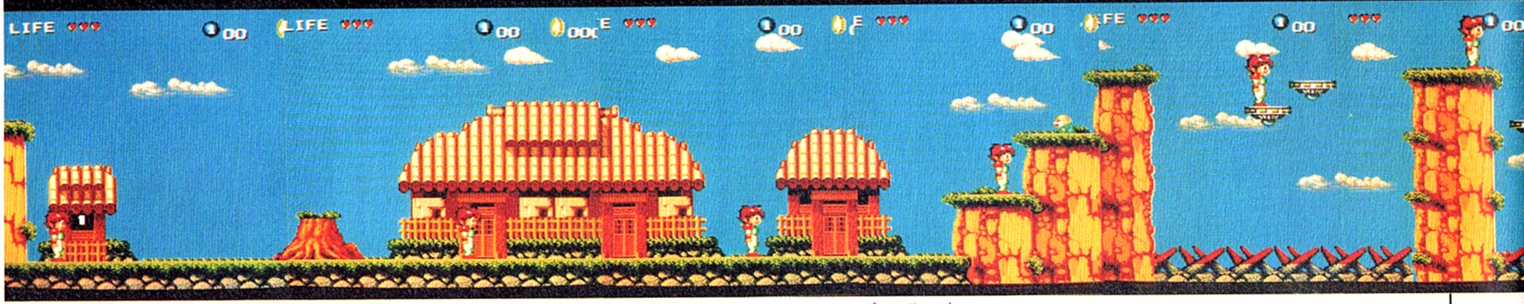
▶シンボルエリアでは、いっしょーけんめーお金をためるんだよ。お金がないと苦しいぞ





▲建物の中には、情報をくれる人がいたり、ショップがあるのだ。必ず入るようにしようね

これが天災ステージ・シンボルエリアのマップだっ!!



情報　情報　病院(200ルー)

お金がたまればお買物

お金がたまったら、さっそくお店へ行こう。お店もやっぱりドアの中なんだ。まずは〝ヘンダマ屋仙人堂〞へ行ってヘンダマを買い込もう。ヘンダマはバトルエリアで役に立つぞ。方向キーの上とⅡボタンを同時に押すと、龍神丸はヘンダマを撃てるんだ。ヘンダマは99個まで持てる。メいっぱい持っとこう。また、第２階層以降には道具屋さんもあって、強力な剣が手に入る。剣はぜったいに買っておこうね。



▶剣部シバラクのおいちゃん、バイトでもしてんのかな？



◀ヘンダマは99個まで持てる。バトルエリアで重宝するから、買えるだけ買い込んでおこう



◀忍部ヒミコ。卯月壱日生まれ。7歳。110cm、18kg、AB型。得意技は忍法。えっ、んなこた、どーでもいい？ ゴメン

バトルエリアを闘い抜くのだ！

バトルエリアの主役は龍神丸だ。ここは迷路状になっていて、一番奥にボスキャラがいるぞ。ボスを倒せば、階層クリアだ。龍神丸の必殺技、登龍剣で突き進め！

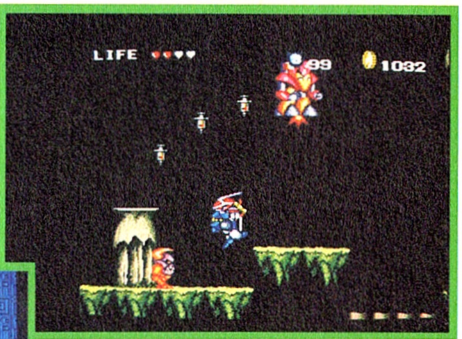
Ｂエリアの敵を倒すと、ライフ回復のハートや、数字のついたヘンダマが出ることがある。このヘンダマはパワーアップ・アイテムなのだ。ヘンダマが５段階にパワーアップするぞ。また、ライフは最初はハート３個分しかないけど、最大８個まで増えるからね。それから、コンティニューすると、ヘンダマもお金も半分になっちゃうから、こーゆーときはＳエリアにもどってヘンダマを買ってくる、なんてこともできるんだ。

それにしても、このゲームに出てくる敵キャラはユニークなヤツが多い。さっすがサンライズのアクション・ギャグ・アニメ!!



▶Dr. チューは空中から注射攻撃をかけてくるし、鬼足はウロチョロうざったいし、まったくもー!!

◀バトル・ゴリラとカニもどきにはさまれた。バトル・ゴリラの銃にはちょっと注意！





▶第１階層のボス、セカンド・ガンとの闘いだ。ミスト・バルカン乱れ撃ちは強力な攻撃だ



◀下のトゲトゲに落っこったら、龍神丸はイッパツで、おしゃかだからね。くわばらくわばら



▲バトルエリアは龍神丸の活躍の舞台。ドアクダーどもをけちらして、ボスの部屋へ向かえ！ ただし、バトルエリアは迷路状だからね、そうカンタンにはいかないぞ

▶バトルエリアには、消えるブロックもあるぞ。ま、それほどムズいタイミングじゃないから安心だけど

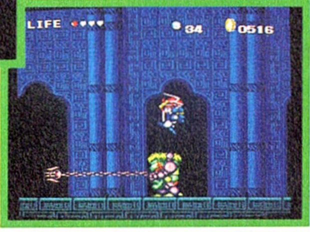


▶ほら、龍神丸がヘン玉を撃ってるだろ。強力な武器だよ!!



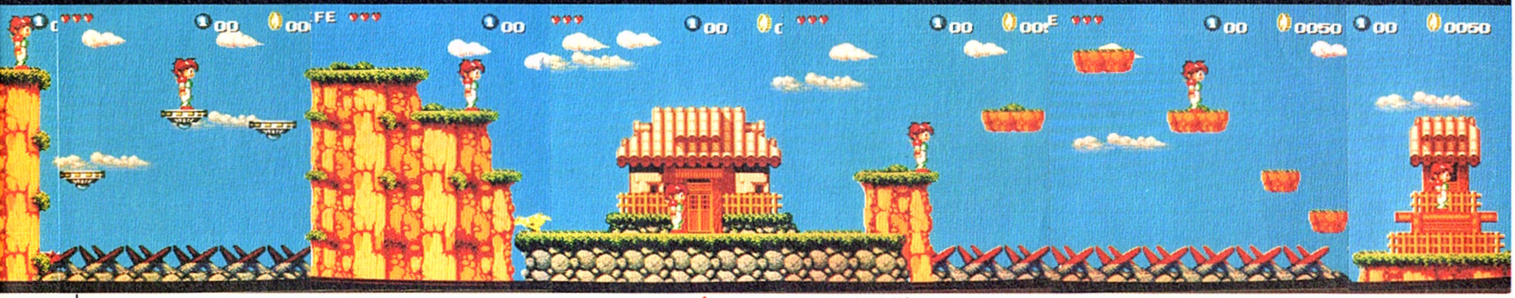


◀これがパワーアップ・ヘンダマなのだ。取りのがさないよーにね。５段階にパワーアップするぞ！



◀第２階層のボスはフランケーン。クサリガマ攻撃が得意技なんだ。登龍剣でブッた切れ！

シンボルエリアは、わりあいと単純な横スクロールマップなのだ。天災ステージに限らず、Ｓエリアには守銭奴しやすい場所ってゆーのがあるから、早いとこそこを探しだしましょね。ちなみに天災ステージでは、スタート直後の切株と３段ガケの間。ここを往復してると、いつの間にかお金がたまってるぞ。



ヘン玉屋仙人堂（30個100ルー）

魔境伝説



文／北枕獲

■ビクター音楽産業
■9月23日発売
■¥5200

パワーアップ・スティングが最高

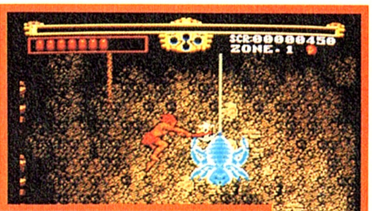
ビクター音楽産業が、バリバリのアクションゲームで、PCエンジンに初見参だ！ 全11ゾーンの横スクロールゲームだぜ。ちょっと見、単純そうなんだけどね、どうしてどうして、なかなか深いゲームなんだよ。けっこう長い期間、遊べるソフトだぞ。なにしろアクションゲーマーのターミネーター辻でも、アクション苦手の私でも、ともに楽しめるゲームなんだからね（そりゃさ、得点やゾーン・クリア数は比べモノにならないけど……)。ところでスティングが何なのかってことは、この後を読んでちょーだいね。

やっぱ、アクションはゲームの王道


▲最初のゾーンは森の中。ジャグウの手先アチャをけちらして進むのだ！ ここらへんはザコキャラばっかりだからね。楽勝、楽勝!!

うーん、こーゆーアクションゲームって、何回やってもアキがこないんだよねぇ。

なにしろ、どっかのRPGみたいなうっとーしい〝経験値かせぎ〟はないでしょ（ダンジョンっぽい場所はあるんだけどね。道をまちがえると前のシーンにもどされちゃうとかさ)、あーゆーSLGみたいなかったるい〝COMちゃんの思考〟待ちもないでしょ、例のAVGみたいな〝しょーもないヒッカケだらけの謎とき〟なんてのもないもんね。ただひたすら敵をうちたおしながら、11のゾーンをクリアしていく、なっかなかの快感ゲームなのだ（うーむ、少し極端すぎるかなぁ？)。アイテムを集めて、ゴーガン（主人公の名前だぜ）をどんどん強くしよう。


▶中ボスのジャイアントタランチュラ。たおすとアイテムが降ってくる！


◀このアイテムブロックをトマホークで打つと、アイテムに変わるんだ

邪悪なるジャグウ教団の魔の手からフレイアを救い出せ！

さて、ゲームのBGストーリーである。

はるかなむかし、人々がまだ迷信とともに生きていた時代が、このゲームの舞台なんだ。深〜い山の奥に暴力を崇拝し、血といけにえをむさぼる邪神教団が生まれたんだね。その名は〝ジャグウ〟彼らは集団で村々をおそい、略奪と殺りくをくりかえしていたんだ。やがて、彼らはあやしげな魔術を使うよーになっちゃうワケだ。おとなしかった動物たちを、魔術で凶暴な害獣に変身させ、山々にときはなったんだね。どーして、そんなことをしたかってゆーと、教団がある山にだれも近づけないよーにするためさ。人々は彼らの棲む山岳地を〝魔境〟と呼んで、恐れていたんだ。

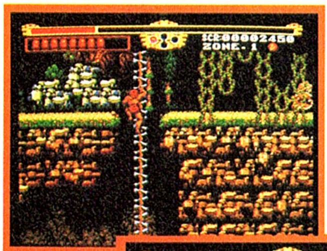
やがてジャグウは、人々に貢ぎ物といけにえを求めるようになったワケだ。闘うすべを知らない人々は、その条件を受け入れたワケ。略奪と殺りくの恐怖からは解放されたんだけど、各村は毎年1人、16歳の少女をいけにえに捧げなくてはならなくなっちゃったんだよね…。

ここ、ミノフの村にも収穫の季節がやってきた。本来ならば、〝収穫の祭り〟で大いに盛り上がるところなんだろうけど、村人たちの顔はなぜか暗い…。そう、収穫の季節は、いけにえの季節でもあるワケだ。今年のいけにえは16歳になったばかりのフレイアに決まっていた。

そのころ、フレイアの幼なじみのゴーガンは、闘いの修行をするために旅に出ていたんだ。村を出て2年、彼は18歳のたくましい若者に成長していた。彼は遠い村で、フレイアが今年のいけにえになることを知り、大急ぎでミノフの村に帰ってきたんだよね。ところが、フレイアはすでにジャグウの手に渡っていた…。

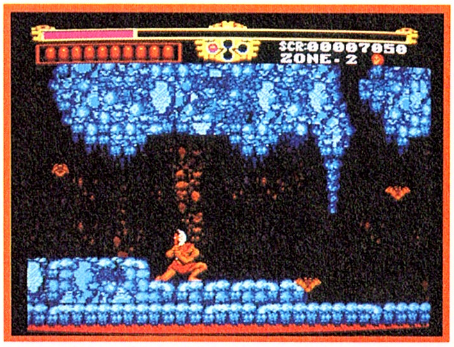
そして彼はフレイアを助け出すために、魔境へと旅立つ決心をする。彼の手には、村の長老から贈られた聖なるトマホーク〝スティング〟がにぎられている。伝説のスティングを持つ勇者は、大いなる力を発揮できると言われているのだ。

いま、ゴーガンは魔境の入口に立っている。ここからはキミがゴーガンを操って、ジャグウの手からフレイアを取りもどすのだ!!


◀基本は横スクロールだけど、落し穴やハシゴなど、たての移動が必要な場合もあるんだ


▶アチャには、いろんなタイプがいる。体の色がちがうから、すばやく見分けて、闘い方を変えるように


▲これがゾーン1のボスキャラ、マネキグマだ。2頭同時攻撃は、なかなかシビアだぞ。もっとも先のゾーンへ行くと、コイツはザコキャラとして登場するんだけどね

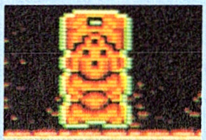

▲ゾーン2は、森から一転して、ブキミなどうくつの中なのだ。いたるところに石柱があって、ゴーガンや敵キャラが見えなくなるから、注意が必要だぞ

アイテムでパワーアップ!!

この『魔境伝説』には8種類のアイテムが登場するんだ。各アイテムは、アイテムブロックをスティングでたたき切ることによって出現するぞ。そのアイテムブロック自体が、石柱の後ろとか、見えにくい（あるいは、見えない）ところに隠されている場合もあるから、注意してくれよな。

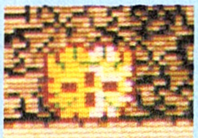
アイテムには、「ゴーガンがパワーアップするもの」「ライフの目盛りが回復するもの」「得点がアップ（もちろん得点による1－UPもあるんだよ。ちなみに最初は3万点だ）するもの」「1－UPするもの」の4種類があるんだ。なにが出るかは、アイテムブロックを壊してみないと分からない。だから楽しみってところもあるんだよね。

アイテムブロック



この中に、各種アイテムが隠されているんだ。スティングで、たたき切ろう！

パワーサプライ



スティングが4段階にパワーアップ。パワーをためて切ることができるようになるんだ。

ウィング



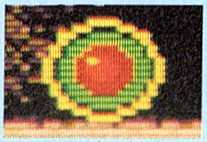
スティングを振るスピードが速くなるのだ。コイツがないと、かなりツラいぞ。

ライフリカバーA



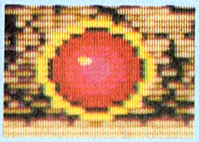
ライフが1つ回復する（最初、ライフは10でスタート）。出ても、あんまりうれしくない。

ライフリカバーB



ライフが3つ回復するのだ。コイツが出てホッと一息ってことも多い。わりとよく出るからね。

ライフリカバーC



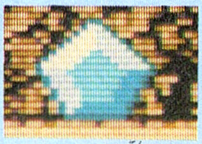
ライフが7つ回復。ライフゲージが点滅（残り3）するころ、モーレツにほしくなるんだけど…。

レッドクリスタル



スコアが1000点プラスされる。ちなみに3万点の次は8万点、15万点で1－UPするぞ。

ブルークリスタル



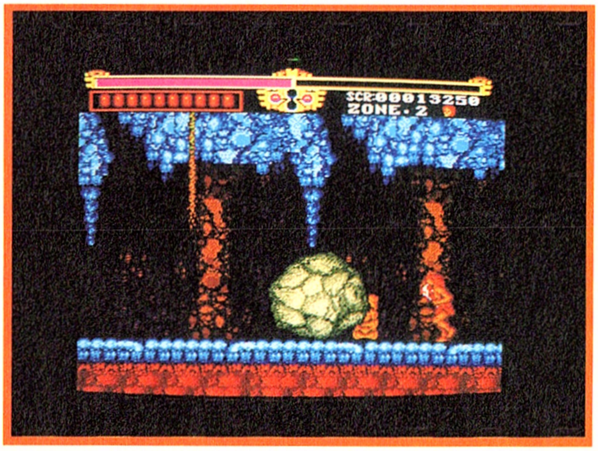
スコアが5000点プラスされる。3万点になる前に、これが出ると、ちょっとうれしい。

進め！魔境の奥へ!!

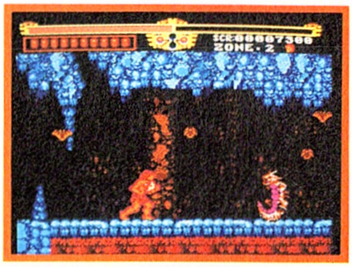
とゆーワケで、この魔境には、うっそうとしげった森林があるでしょ、ブキミなどーくつもあるでしょ、ガケが続く山岳地帯もあるし、川や滝なんかもある、おどろおどろしいフンイキがすてきな館まで完備されてるんだよね。もう、いろんな場所でジャグウの手先と闘うワケだ。

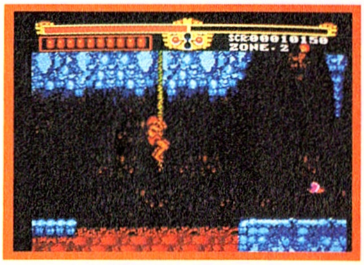
先のゾーンに行けば、前のゾーンのボスキャラがザコキャラとしてゾロゾロ出てくるし、かなりシンドいけど、がんばってフレイアを助けだそうぜ！とにかくゾーンの数は11。先はうーんと長い。3回制限コンティニューになんかに、メゲるもんか!!

▼この大岩がゾーン2のボス。コイツを2個、破壊すればクリア。ツルに飛びついてよけながら…が本道なんだけど、連射があれば楽勝だったりする……



▶コイツはジャンプしながら毒をはいてくる。着地点で待ち伏せするのが正しい倒し方だ





◀ツルを使って、谷間を渡る。先のゾーンへ行くと、連続ツル渡りをやらなきゃいけないとこもある

▶ロックマンの長い腕を使った攻撃には注意が必要。特にこんな場所だと落っことされる危険もあるからね



▼ウォーター・ヘッドは、水中からいきなり飛び出して攻撃してくる。水のそばを進むときは慎重に！







◀今度のアチャは、トマホークは投げるわ、受身は取るわで、すこ～しやっかいだ。ムリにつっこむのは厳禁だぞ



▲こーゆー場所では、特にウォーター・ヘッドに注意。調子に乗ってブロックを飛び移ってると、アッとゆー間にさよーならってことになる

◀大きな滝の前で、大きな刀を振り回すベッカオと対決。ベッカオをたおすコツは、刀を振らせないこと。たっぷりパワーをためてのヒット＆アウェイだ

クエストモード特集

プロテニスワールドコート

文／ターミネーター辻



■ナムコ
■8月11日発売
■¥4900

クエストモード＋全選手データだっ！

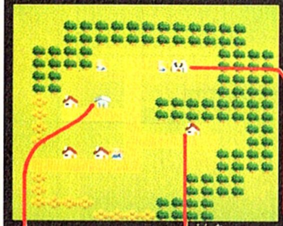
ここでみなさんに朗報であります。9月発売から8月発売へと変更されたワールドコートの発売予定でしたが、正式に8月11日発売に決定しました。さあみんな、急いでおもちゃ屋に走りワールドコートを買おうっ！それにしても発売が早まるなんて業界では異常な事だよね。

というわけで今回は一部の人の間で異常に盛り上がっているクエストモードの大特集だっ。広大なオハナハンに平和なテニス三昧の日々は戻るのであろうか……。ついでに各選手のデータもつけといたので参考にしてね。

光の球のかけらを6つ集める

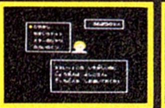
キミの使命は、邪悪なテニス魔王を打ち砕き、オハナハンに平和なテニス三昧の日々を取り戻す事にある。その

町

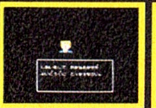


各地にある町にはお店があったり情報をくれたり、特殊イベントが隠されてたりするわけだ。町単位で移動できるぞ。

●スポーツショップ　●民家　●城



▲各地にあるお店でどんどんいいものを揃えよう



▲家の中に入るとこのように情報をくれるんだ



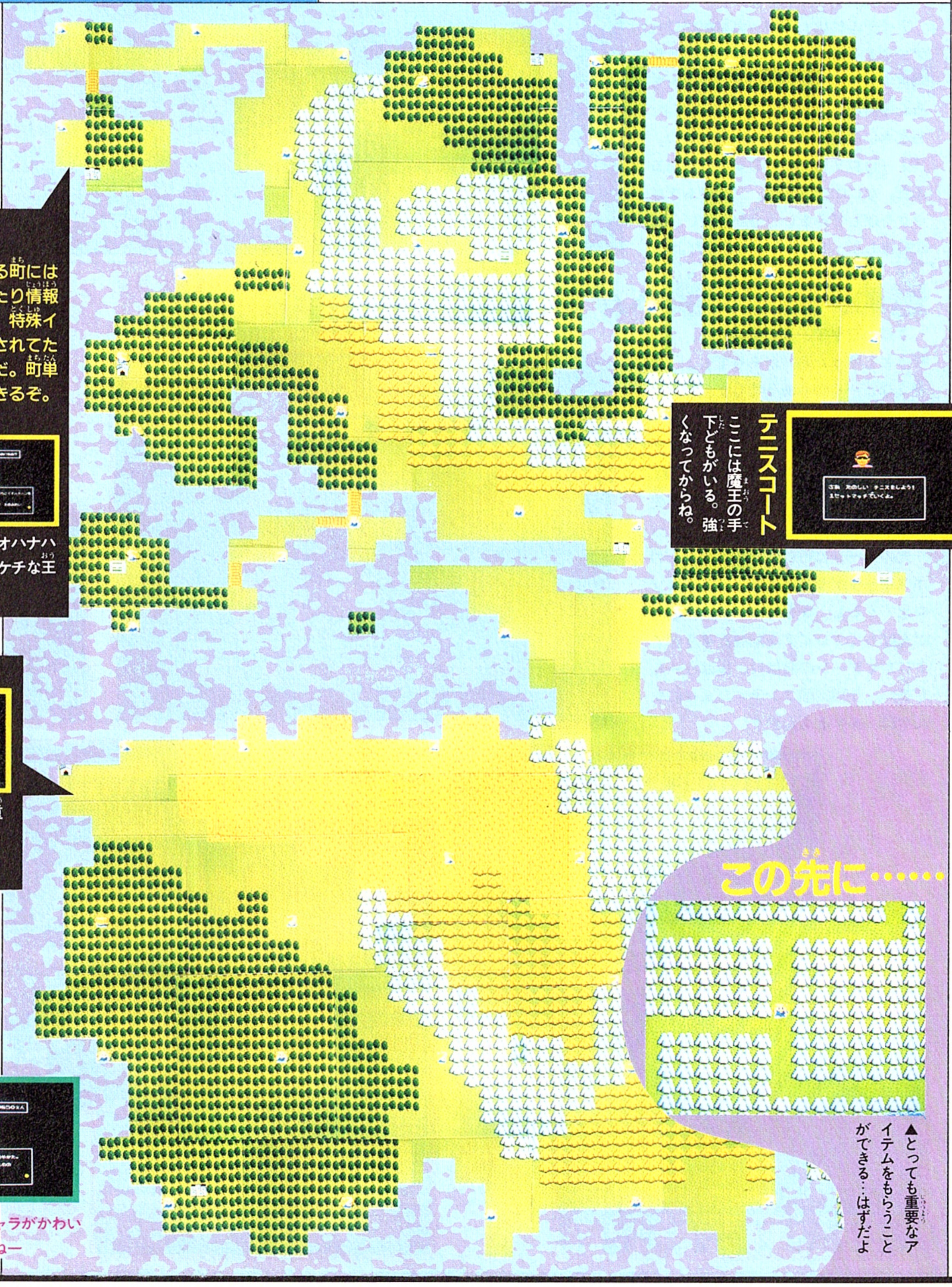
▲これがオハナハンの少々ケチな王様だ

テニス魔王についてはよく知られていないが、どうやら各地に点在するコートに、光のたまのかけらというのがあるらしい。それを集めれば倒せるかも知れないぞ。途中で適当に敵と戦ってお金を集め、よいラケットやクツ、シャツを買っていこう。この広大なマップを進み、6つのコートを制覇するのは難しい……わけじゃない。うまい人ならポンポコ進んでいっちゃうぜえ。

ほこら



▲ほこらにいくと重要な情報とイベントがある…よな普通



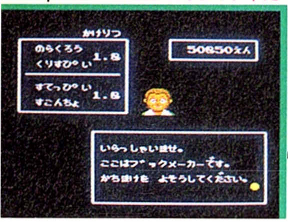
テニスコート

ここには魔王の手下どもがいる。強くなってからね。

この先に……

▲とっても重要なアイテムをもらうことができる…はずだよ

▼このようにどちらか勝つかカケをする事ができる。強い者同士は同じカケ率だ

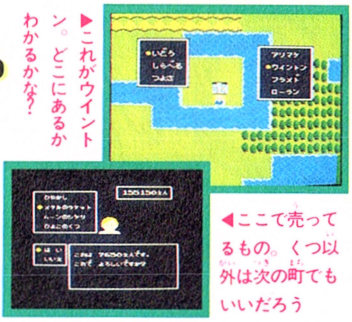




▲女の子のキャラがかわいくなったからねー

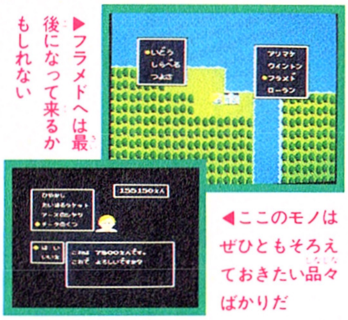
町にはいっぱい謎が隠されてる？

町にたどり着くと、後は名前を選択するだけで行けてしまう。こりゃラクだぜい。行くのがタイヘンだけどね。ところで、2番目の町、ウイントンの広い池はちょっち引っかかるよね。そう、ちょっとした謎があるんだけど、ここでは解明出来ないので次へ行こう



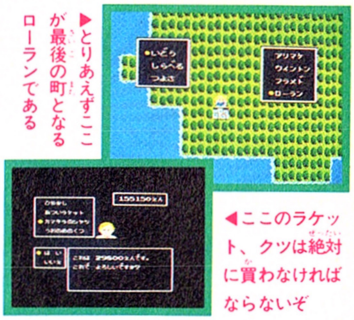
▶これがウイントン。どこにあるかわかるかな？

◀ここで売ってるもの。くつ以外は次の町でもいいだろう



▶フラメドへは最後になって来るかもしれない

◀ここのモノはぜひともそろえておきたい品々ばかりだ

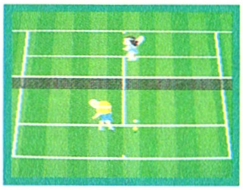


▶とりあえずここが最後の町となるローランである

◀ここのラケット、クツは絶対に買わなければならないぞ

お金は試合で勝ってもらう！

最初の使えない道具をいい道具にするには、とにかくお金を集めるしかない。お金はマップを歩いてると、試合を申し込んでくるのがいるので、そいつと戦えば1500～7000ぐらいはかせげるだろう。負けても百円くれるしね。



◀とっても弱い相手なんだけど、こっちも相当弱いからねえ



▶金を多く持ってるのは光る○○とかタラコ○○とかいうやつだ

テニス魔王の手下との戦い！

たまのかけらをもっているやつは他のヤツに比べて強いのばかりがそろっている。だけど弱いのもたしかにいるんだけどね。勝負は1セットマッチ。つまり先に6ないし7ゲーム取った方が勝ち、と言うことになる。ここでは普通のテニスと同じように、いかにしてブレークするかだね。



◀手下となっているキャラはすべてサングラスをかけてるんだ



▶えどまえはファミテニのえんどる級のキャラだ



◀こうやって6つのかけらを集めたあとに……

付録 ワールドコート全選手データ

キャラの性格はファミテニとだいたい同じ傾向のようだが、全体的にキャラの動きが速くなり、キャラ間の能力差が小さくなっているのだ。

		こんどる 男 右利き	ぶんぶん 男 右利き	ねこいらず 男 右利き	すこんちょ 男 左利き	すてっぴい 女 右利き	さぼてん 女 右利き
サービス	I	フラット(球速219km/h)	フラット(球速219km/h)	スピンぎみフラット(球速189km/h)	フラット(球速201km/h)	フラット(球速167km/h)	フラット(球速155km/h)
	II	スピン(球速176km/h)	スピン(球速164km/h)	スピン(球速161km/h)	スピン(球速146km/h)	スピン(球速140km/h)	スピン(球速138km/h)
ストローク フォア	I	スピンぎみフラット	フラット	フラット	フラット	フラット	トップスピン
	II	トップスピン	ロブ	スライス	トップスピン	ロブ	ロブ
ストローク バック	I	フラット	スライス	フラット	フラット	スライス	トップスピン
	II	ロブ	トップスピン	スライス	スライス	トップスピン	ロブ
フットワーク	左右	Aランク(30)	Aランク(29)	Aランク(30)	Cランク(27)	Bランク(28)	Cランク(27)
	前後	Aランク(38)	Aランク(40)	Aランク(38)	Bランク(34)	Cランク(32)	Cランク(30)
ボレー		Cランク	Aランク 飛びつきあり	Bランク	Bランク	Cランク	Dランク

		べらんめい 男 右利き	きっとかっつ 男 右利き	のらくろう 男 右利き	あらよっと 男 右利き	ちなちろぱ 女 左利き	はむすらいす 女 右利き
サービス	I	フラット(球速216km/h)	フラット(球速201km/h)	フラット(球速183km/h)	フラット(球速207km/h)	フラット(球速192km/h)	フラット(球速186km/h)
	II	スピン(球速173km/h)	スピン(球速158km/h)	スピン(球速155km/h)	スピン(球速152km/h)	スピン(球速137km/h)	スピン(球速131km/h)
ストローク フォア	I	トップスピン	フラット	トップスピン	フラット	フラット	フラット
	II	ロブ	ロブ	スライス	スライス	スライス	ロブ
ストローク バック	I	トップスピン	スライス	スライス	スライス	スライス	スライス
	II	スライス	トップスピン	ロブ	ロブ	ロブ	トップスピン
フットワーク	左右	Aランク(30)	Bランク(28)	Bランク(28)	Bランク(28)	Dランク(26)	Dランク(25)
	前後	Bランク(36)	Aランク(40)	Bランク(36)	Aランク(38)	Bランク(36)	Cランク(32)
ボレー		Bランク	Aランク 飛びつきあり	Bランク	Aランク 飛びつきあり	Bランク 飛びつきあり	Bランク 飛びつきあり

		えどまえ 男 右利き	あんくるさむ 男 左利き	まけろう 男 左利き	まつぞう 男 右利き	くりすぴい 女 右利き	えっちょん 女 右利き
サービス	I	フラット(球速213km/h)	スピン(球速195km/h)	フラットぎみスピン(球速177km/h)	フラット(球速198km/h)	スピン(球速152km/h)	スピン(球速152km/h)
	II	スピン(球速170km/h)	スピン(球速167km/h)	スピン(球速149km/h)	スピン(球速143km/h)	スピン(球速134km/h)	スピン(球速125km/h)
ストローク フォア	I	フラット	フラット	フラット	フラット	フラット	フラット
	II	トップスピン	ロブ	ロブ	ロブ	ロブ	スライス
ストローク バック	I	フラット	フラット	スライス	トップスピン	フラット	スライス
	II	ロブ	スライス	トップスピン	ロブ	トップスピン	ロブ
フットワーク	左右	Aランク(29)	Aランク(29)	Cランク(27)	Cランク(27)	Bランク(28)	Dランク(25)
	前後	Aランク(40)	Bランク(36)	Aランク(38)	Bランク(34)	Cランク(32)	Cランク(30)
ボレー		Aランク	Bランク 飛びつきあり	Aランク 飛びつきあり	Cランク	Cランク	Bランク

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



5名

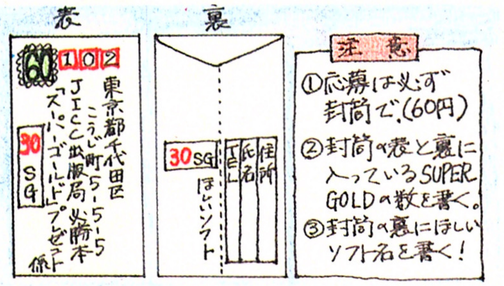
ZOIDS2下じき
東芝EMI



ディスクだってもちろんOK

応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いていね。しめきりは8月19日(金)当日消印有効。発表はVol.20の予定です。





読者プレゼント NO.2

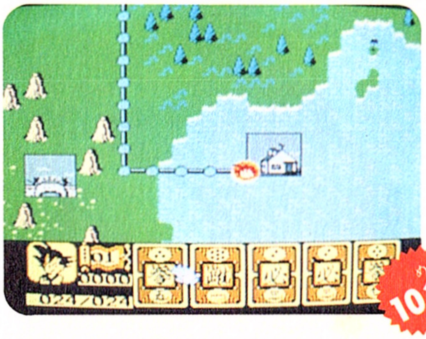
アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



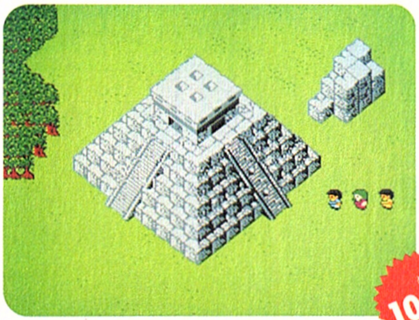
③ファイナルラップ（ナムコ）

10名



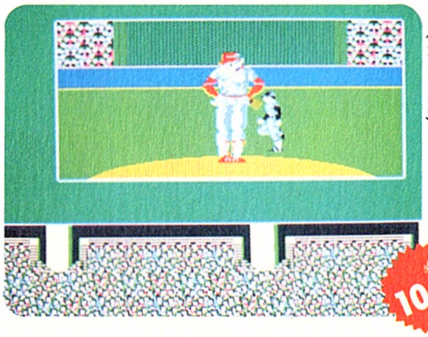
①ドラゴンボール大魔王復活（バンダイ）

10名



④太陽の神殿（東京書籍）

10名



②燃えろ!!プロ野球'88決定版（ジャレコ）

10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、８月19日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、10月７日㈮発売のVol.20のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 12 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・紺野裕　岩手県・菅井順矢　茨城県・山口義雄　埼玉県・坂本正己　東京都・島林毅彦　富山県・鎌田幸治　山梨県・寺西栄一　岐阜県・梅村茂之　三重県・原彩子　大阪府・橋本結太郎　和歌山県・田中宏　岡山県・三浦徹久　山口県・伊藤浩正　香川県・石橋英生　高知県・足立光昭　福岡県・藤井哲　長崎県・酒村由一　長崎県・松倉ひろまさ　大分県・関谷寧　鹿児島県・大岸直　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・重松隆人　秋田県・清田かをり　山形県・渡辺文和　福島県・荻野麻太郎　栃木県・小田倉篤史　埼玉県・太田孝徳　千葉県・士肥輝男　東京都・北村尚志　石川県・朝日大助　長野県・遠枝由起夫　静岡県・勝村靖一郎　京都府・紅谷源　兵庫県・照屋博　奈良県・時岡良夫　山口県・伊勢原修太　愛媛県・佐々木明也　佐賀県・利根充　熊本県・田畑康雄　大分県・豊島清孝　宮崎県・山元敦文　他30名

★ほしいソフト３本

岩手県・三田幹生　宮城県・佐藤誠　福島県・有川理一　千葉県・家田保　神奈川県・敷島祐子　新潟県・岡部泰忠　山梨県・小川友樹　長野県・原田昌紀　愛知県・米田恭二　京都府・尾形慎　大阪府・高射信哉　奈良県・宮田太郎　鳥取県・村岡卓馬　島根県・芳沢淳也　岡山県・小林成彦　広島県・岩瀬直美　徳島県・蓮田俊明　香川県・千歳雅樹　高知県・高中敬造　福岡県・飯岡有隆　他20名

★武田信玄タオル

青森県・藤平桂二　宮城県・氷川和寛　群馬県・日野洋治　富山県・柏木雄樹　和歌山県・山崎重朗

アンケート・ハガキ・プレゼント

①超惑星戦記メタファイト

北海道・小島勝　山形県・徳丸良平　埼玉県・恩田将知　新潟県・桐谷一男　岐阜県・三ヶ瀬嗣人　静岡県・市原武　滋賀県・村泉勇太郎　大阪府・永堀恒幸　岡山県・門谷千早　佐賀県・横田広道

②グレートタンク

宮城県・安西伸行　茨城県・鳥居文昭　群馬県・金村政直　東京都・安部朋秀　福井県・佐川伸司　長野県・羽根太一　愛知県・清水光　京都府・森川次人　兵庫県・片瀬清孝　鳥取県・日高泰繁

③1943

岩手県・水城渉　千葉県・大林孝男　富山県・大塚麻美　静岡県・伊沢貢　兵庫県・長岡英孝　奈良県・狩野真佐興　広島県・早倉寛生　山口県・松田直介　香川県・福池嘉一　鹿児島県・今井俊久

④真田十勇士

青森県・鈴木則剛　福島県・中葉修　埼玉県・向井直文　神奈川県・小町田公也　山梨県・笹山秀起　三重県・春木まさし　大阪府・沢田賀宏　山口県・谷田部信彦　高知県・完野学　大分県・板橋順一

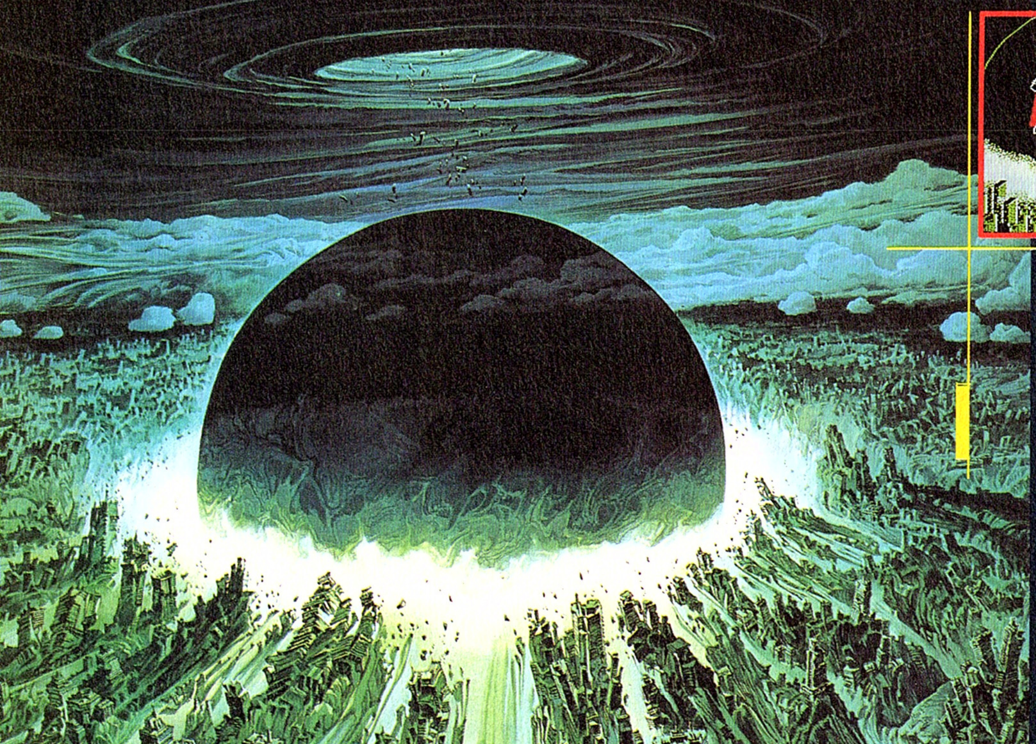
31 YEARS AFTER
WORLD
WAR III
2019.8.18
NEO
TOKYO

AKIRA アキラ

■タイトー ■価格未定
■12月発売予定

警告—2019年ネオ東京 危険シグナル点滅
サイキックアドベンチャーゲーム「アキラ」始動開始！
AKIRAワールドの全貌が今ここに!!





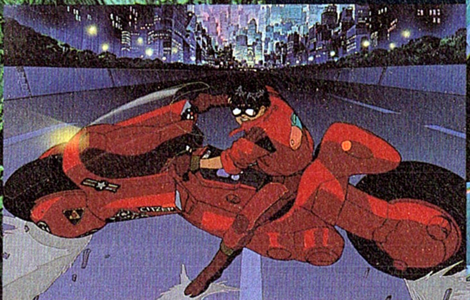


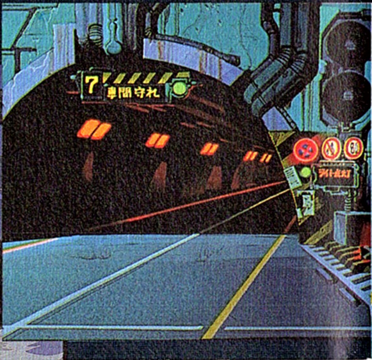
◀これが迫力のオープニング核爆発画面だ

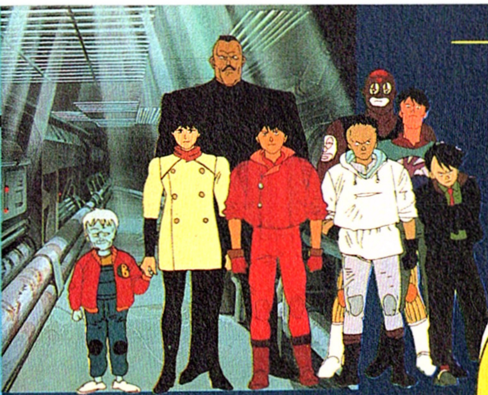
すべてが常識破りのスゴサ

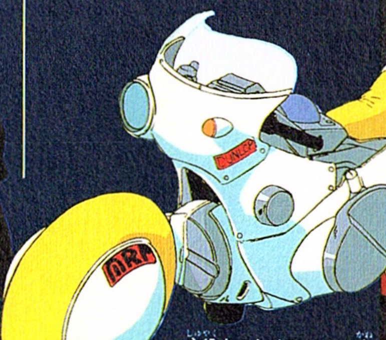
あのアキラが映像になって動き出した。シナリオ構想に1年、制作費10億円（アニメ史上最高）、16万枚のセル枚数、プレスコ方式（台詞に合わせた作画によるリアルな口の動き）など、これまでのアニメ映画の枠をバンッと打ち破っての登場だ。はたしてアキラの正体は？ マンガと違ったオリジナルストーリーが画面狭しと展開するのだ。そして、今ファミコン版アキラが始動を開始する。



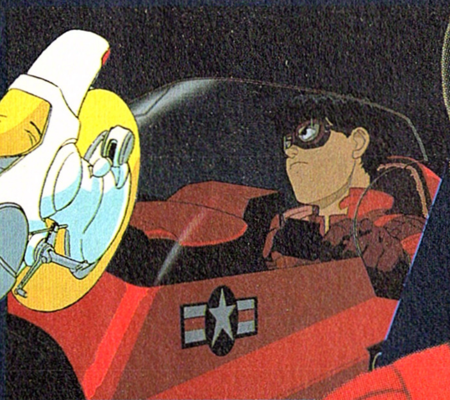


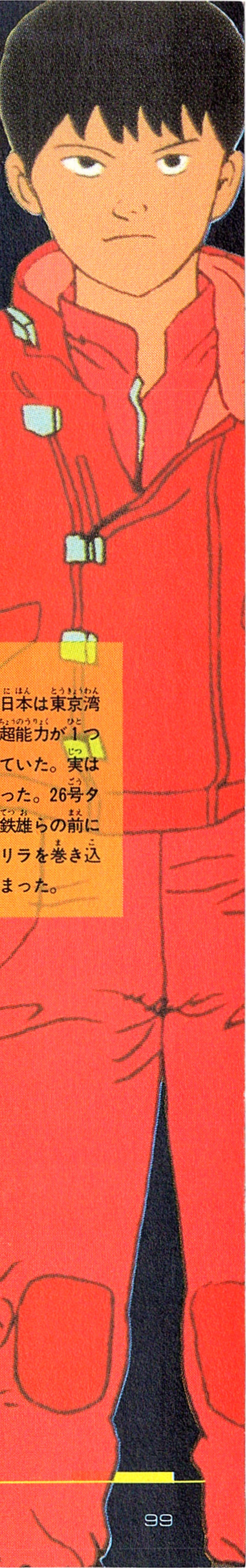






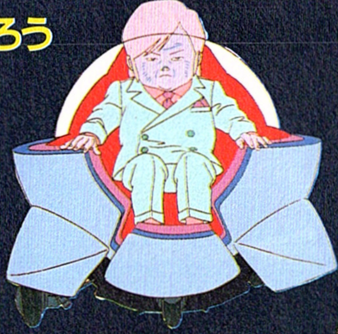
▲主役をつとめるメカ。金田が乗るバイクだ

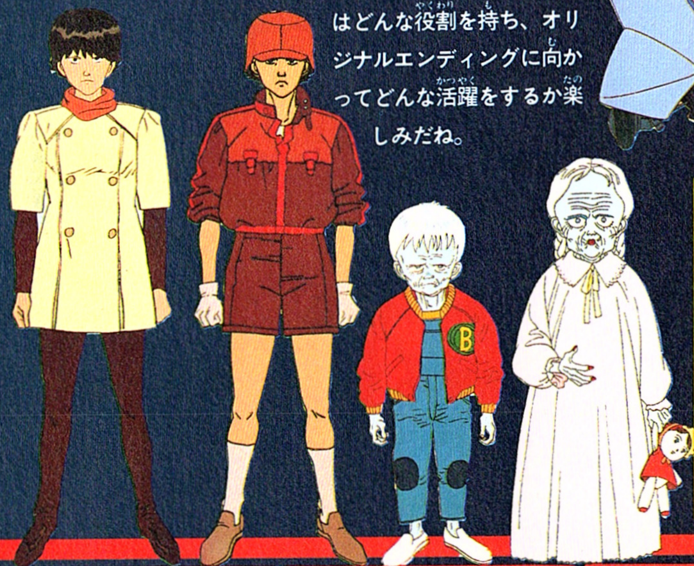




強烈な個性を持った 登場人物たちどんな活躍をするのだろう

アキラを取り囲む登場人物はおなじみ金田、鉄雄を中心に、ネオ東京政府の大佐、Dr.、反政府都市ゲリラのケイ、竜そしてタカシ、キヨコ、マサルの超能力少年少女。いったい彼らはどんな役割を持ち、オリジナルエンディングに向かってどんな活躍をするか楽しみだね。





STORY ストーリー

1988年7月、東京に核爆発発生。それから31年。日本は東京湾上にネオ東京を築き上げた。2019年、ネオ東京では超能力が1つの兵器とみなされ、軍の指揮下その研究が進められていた。実は核爆発は超能力少年アキラ（28号）によるものであった。26号タカシがその研究所を逃げ出し、健康優良不良少年の鉄雄らの前に出現。これを機に鉄雄は超能力に目覚め、政府、ゲリラを巻き込みアキラを求めてのサイキックアドベンチャーが始まった。



▲金田の恋人(？)ケイがアーミーに狙われている。助け出してお茶にさそうのだ



▲金田のバイクチームがアーミーに取りかこまれた。大佐が金田を見おろしている



▲鉄雄を助け出す金田。26号タカシがいる。そして当局のヘリがタカシに近づく



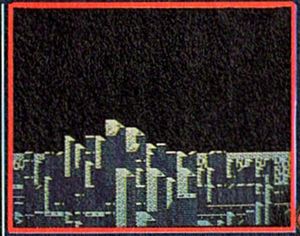
▲とらえられた金田たちはアーミーのとり調べを受けている。ここから脱出するにはどうするか!?



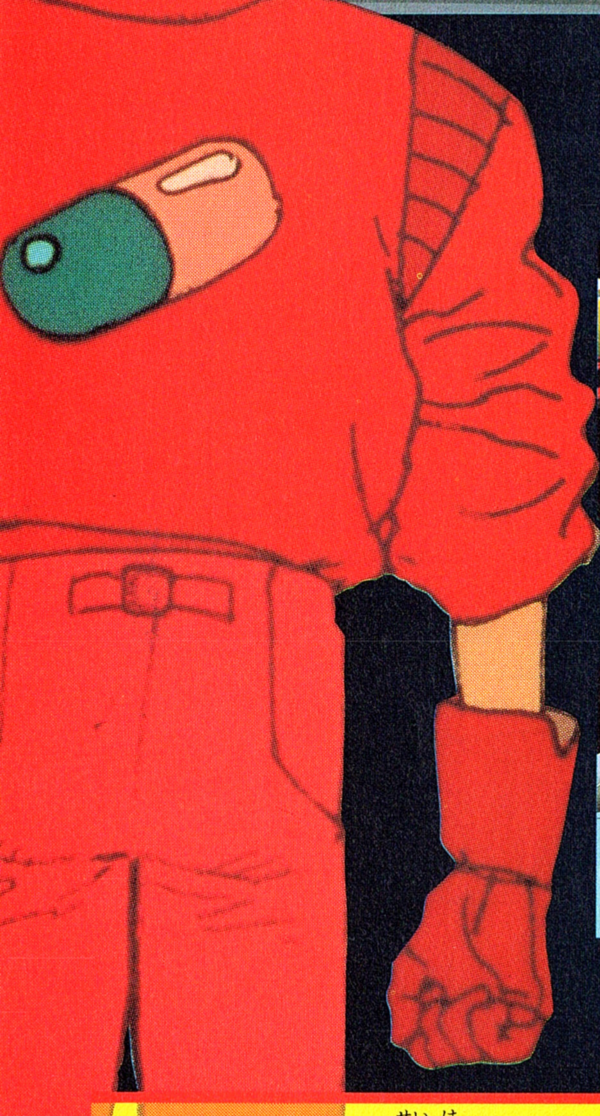
▲アーミーのとり調べ官が不良グループのファイルを見ている。この人物は誰？

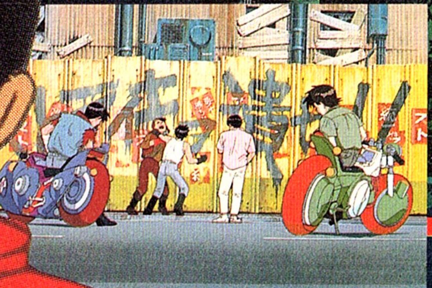


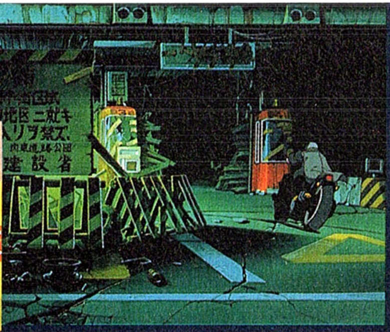
▲金田は鉄雄の前に飛び出したしわだらけのガキ・タカシについて考えているのだ



▲夜のネオ東京。シンと静まりかえった都市に核の黒い影が音もなくしのびよってくる!?







NEO TOKYO ODYSSEY AKIRA アキラ

原作の雰囲気をそのままに、新趣向をインプットしてファミコン版アキラが出現する

話だけが先行し、その内容はベールの向こうにあった「アキラ」の全貌が見えてきた。映画にもさまざまな趣向が盛りこまれていたが、こちらファミコンにも新しい試みがいっぱいだ。スピーディーなバイクシーンを再現したアニメーションや基地内での過激な３Ｄシューティング。そしてファミコン版だけのマルチエンディングと壮大なスケールのゲームは12月×日発売される。

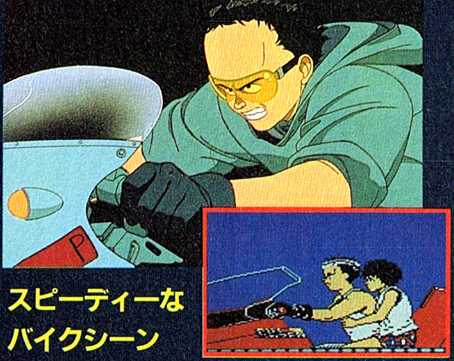


溜り場春木屋とその店長

金田バイクチームの溜り場春木屋。チームメンバーの山形、甲斐がここで超能力を身につけた鉄雄の姿を見る!?

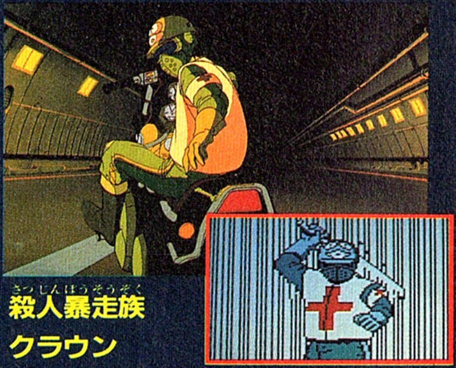
アキラ6つの新趣向初公開

1. 迫力のアニメシーン。バイクやバトルシーンにスピード感がいっぱい。
2. マルチウィンドーにより、状況に応じてカットが挿入されながら進行。
3. ディジタイズ方式により、原画そのままの超リアルなグラフィック。
4. 過激な３Ｄシューティングがインプット。映画のバトルをゲームで。
5. 360°マルチスクリーンにより、部屋の周囲全体を眺めることが可能。
6. マルチエンディングにより、映画と違ったエンディングもあるのだ。



スピーディーなバイクシーン

アキラの見ものの1つバイクシーン。金田バージョンと鉄雄バージョンの違いに注目しよう。



殺人暴走族クラウン

金田のバイクチームとネオ東京の高速道路でなわばり争いをしている暴走族。ゲームの導入部に登場するはずだ。

「アキラ」メディア制覇なるか

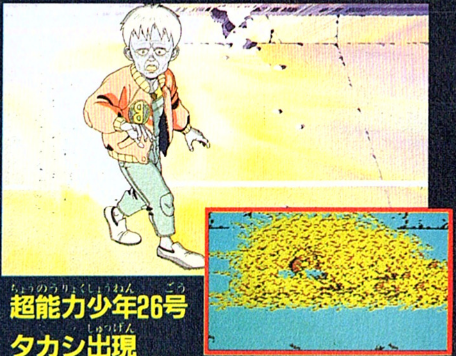
7月14日、映画公開を前にやまもと寛斎が鉄丸の名で特別プロデュースしたコンサート＋試写会のアキライベントが開催された。これはアメリカへも輸出される計画もある。ビデオ、ＬＤ、ゲームとメディア制覇を目指して始動した!?



◀アキラの試写会は寛斎元気印で異様な盛り上がりを見せた



▲アキラはマンガにとどまらず、あらゆるメディアへと進出を始めた。常習性アリなのだ



超能力少年26号タカシ出現

リーダー金田の前へ飛び出した鉄雄のバイクのライトに照らし出されたタカシ。鉄雄は転倒そして超能力者へ。

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

イエイッ！夏休みどーですかぁ？今年の夏っていまいち暑くねえなぁ。異常気象ってやつかな。困ったもんだぜ。さて、今回はナムコのファンタジックなアドベンチャーゲーム「えりかとさとるの夢冒険」からはじまりはじまりい！そーいえばすのうちさとる先生って最近サラリーマンやってんだよ。関係ないか。東宝からは「ゴジラ」これが大迫力！キャラがデカイぜっ！放射能！も吐くんだけどやめてくれよなー！新メーカーバリエからは「F1ヒーロー」、TVでおなじみ「ナイトライダー」、「キック&ラン」はタイトーから。それからまだまだあるからとりあえず読んで！ウンババ。





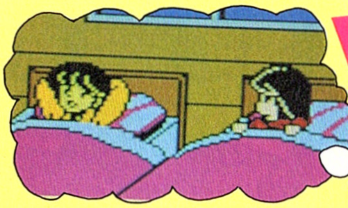
／ナムコ／9月中旬発売／¥4900

ERIKA & SATORU'S FANTASTIC ADVENTURE

えりかとさとるの夢冒険

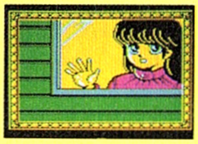


NEW SOFT STREET



STORY

えりかとさとる、2人は兄妹



明日から学校が始まる……その前夜のことです。えりかは窓ごしに人間のようなかっこうをしたネコを見ました。外に出てみると、



突然の天の声が「時のかんむりを探すがいい」とささやきます。そして2人は不思議な世界へ向かいました。



『えりかとさとるの夢冒険』は、ナムコが久々に手がけた、アドベンチャーゲームである。恵利華と悟ではない。したがって中島家には一切関係ないので注意するように!!

いわゆる〝かわいい〟世界がゲームの目指すところ。絵本をパラパラめくる気分で楽しむのがいいだろう。では、本題へ——。

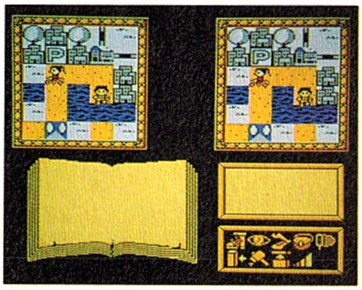
2人同時プレイもできるアドベンチャーだ

ほかのゲームとは違う!

『えりかとさとるの夢冒険』は、幸せのシンボル、〝時のかんむり〟を見つけ出すのがシナリオ上の目的。ゲームは第1章から第5章にわかれていて（絵本的!）、各章ごとにクリアする形式で進んでいく。

で、その〝章〟というのは、それぞれ〝町〟によって構成されている。町のあちこち（病院とか、交番とか、図書館とか）で、ヒントを得ながら…イベントをこなしながら…冒険するわけだ。

1人でも、2人でもプレイできるのがこのゲームの特徴で、2人のときはIIコントローラを使う。つまりほとんど同時プレイもできる。また、どこかの場所でメッセージを聞くときも、えりかか？　さとるか？　2人そろってか？　の判断が求められるなんて設定がもちろんある。動物たちに囲まれたえりかとさとるの物語は、夢でいっぱい!

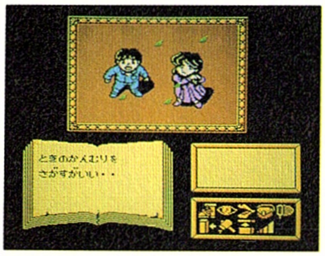


◀町のどこにいるかは、こーやって表示される。2人それぞれの移動モード

〝おいでおいで〟と語りかけるような、メルヘンチックな画面

見せるための工夫がいろいろ用意されてる

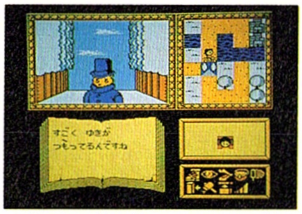
画面上部のビィジュアルウィンドウ。それと下のメッセージウィンドウ。これが凝ってる。写真じゃわかりにくいけど、映画の場面転換や、本のページをめくるように表示されるんだ。両方とも。それはそれはお伽の世界。〝この先どうなるんだろ？〟っていうアドベンチャーゲーム特有の期待感がいやがおうでも盛り上がってくるってことね。



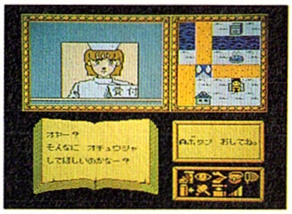
◀メッセージ部分が、本みたいになってるでしょ。ページを右から左へめくる感じで、次のメッセージが現れるんだ



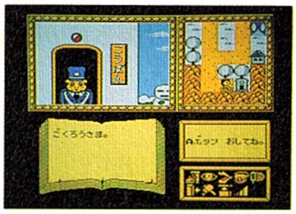
▲2人を不思議の世界へと連れてってしまう、謎の虚無僧。笠をとったときの顔を拝みたいものだ。第一章での登場キャラクター



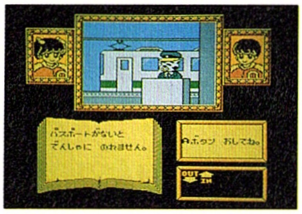
▲第1章の町の名は〝すっぽろ〟の町。すごく雪が積もっているんだそうだ。動物だから暖かくてもよさそうなのに厚着しててカワイイ



▲こちらは病院。看護婦さん登場!! ただ注射と言えば、良いものを、お注射と言うのはなぜだ？　聞きたいのはこっちの方だ!



▲交番です。右画面に小さく見えるブロックの中に、この犬のおまわりさんがいるんだと思えばよい。さとるは外で待ってる様子だ



▲第2章、つまり次の町へ行くときには、この駅を通っていくんだね。でも条件があるのはあたりまえ。そうか、パスポートを探すのかあ～



▲さて——。昨夜見たあの人間みたいな、ねことは何なんだろう？　時のかんむりとの関係は？　数々の疑問を残しつつも、物語は着々と進んでいく

意表をつくイベントも盛りだくさんときた！

命令コマンドはすべてわかりやすいアイコン方式だ。アイコンコマンドは全部で9種類。「移動する、見る、話す、持ち物を使う、調べる、取る、動かす、たたく、開ける、メッセージ速度を変える」がある。

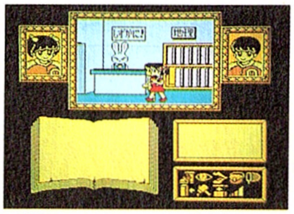
難しい謎解きよりも、スピーディーなストーリー展開を重視とのことだ。これら命令をうまく使いこなして、見事、夢物語の中に溶け込みたい。

またゲーム中、⬆のカーソルで画面内に指示を出す場面もあるが、不評をかうような、意地悪なひっかけは一切なし。なにせ、動かせる場所が限定されていて、プレイヤーが無意味な行動をしなくてすむようになっているのだから。便利なことこの上ない。

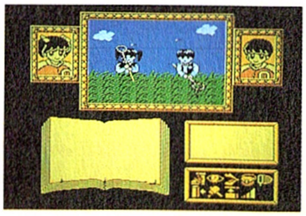
『さんまの名探偵』以来、1年半ぶりのナムコのアドベンチャーゲームだ。お楽しみに！



▲1人プレイの場合、こんなクイズのイベントもある。中身は動物関連のマジメなクイズだったりする



▲2人プレイになると、2人協力してのアクションシーンもある。図書館から大事な本を借りたいのだが…



▲ガーン。こちらもアクションゲームなんと、いなご採りがはじまってしまった。遊んでる場合じゃない。

PCエンジン ドラゴンスピリット

■ナムコ ■発売日未定 ■¥5200

飛翔する竜に酔え。気品のシューティング

発売が待ち遠しくて死にそうな『ドラゴンスピリット』の最新情報!!

といっても、何のことはない。見ての通り。ビデオゲームそっくりのPC版ができ上がってるというのが、何よりのニュースなのだ。変更点といえば、ステージ数が、8面になったことと、その設定が若干（わかせんではない）修正されたくらい。パワーアップシステムや、自機ドラゴンの首の動きが、限りなくゲーセンゲーセンしている。地上の赤い卵と青い卵から、パワーカプセルを取り出して、強いドラゴンをつくる!! あの感動が、またたぜー。

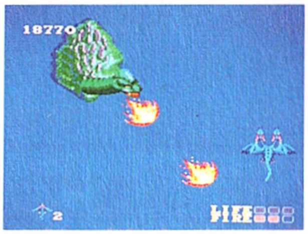


▲ドラスピのタイトル画面。Pの文字から、ドラゴンの尻尾がのぞいて、オシャレでイカス

それと、忘れてはいけないのが、サウンド。秘境を思わせる地形と、神聖な竜の翔ぶ姿にベストマッチしたシンセサウンドは、欠かすことのできないゲームの引き立て役だ。

する、見る、だけじゃなくぜひとも『ドラゴンスピリット』を聞くのも楽しみにしていただきたい。

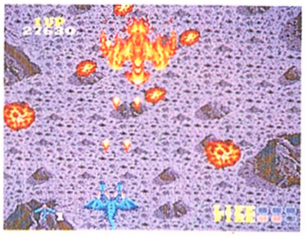
グラフィックの処理だけではなく、横長サイズ(TV画面)への変更も見事成功。ゲーム性を損なわない、バランスのいいシューティングゲームになっているのにも注目！



▲エリア1。プレジオザウルスは炎をポツポツ吐いてくる。火力は強いか？



▲火山ステージ。ドロドロした溶岩が見事に再現。色がいいねぇー



▲フェニックスは、まるで本当に燃えているかのよう。そして凶暴な動き



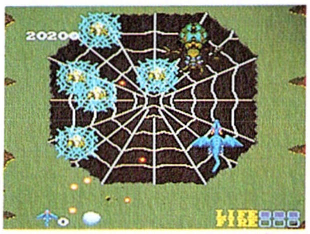
▲エリア3。ジャングルだ。いいよなーこの色。3つ首で対抗してるね



▲ボスは花粉の攻撃をしかけてくる。ゲーセンでは、あきらめてた人も今度こそ



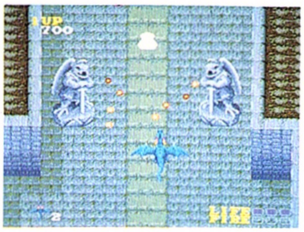
▲砂漠に対地攻撃をつづけざまにしかけるドラゴンだ。芸術的、神秘的!!



▲洞くつのエリア5。クモの巣攻撃は並ではない。どのボスも強いねえ



▲氷河のエリア。きれいなんだが難しいとの評判もあった。さてPCでは!?



▲魔王ザウエルの本拠。Part1、Part2の2エリアにわかれているんだ

※「えりかとさとるの夢冒険」はシャープC1には対応しません。



東宝(とうほう)／11月下旬発売(がつげじゅんはつばい)／¥5800



GODZILLA ゴジラ

NEW SOFT STREET

ジーキル博士の「彷魔が刻」で、独特の世界と映画的芸術性を存分に見せてくれた東宝が、なつかしのヒーロー「ゴジラ」で、再び我々を芸術の世界に引き込んでくれる。ゲームはまだ未完成（モニターの意見がこれから反映される）。これからのツメが期待されるところ。

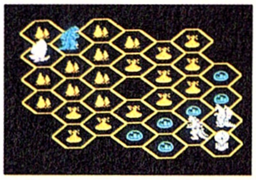


ゲームは、ヘックス上を移動し、戦略を練るシミュレーションステージと、敵との対面後切り変えられるアクションステージの2部構成。この横スクロールのステージをクリアすると、敵キャラとの対決シーンだ!!

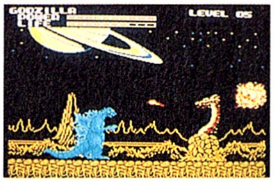
8つの惑星を巡る怪獣達の戦いが始まった!!

未来の地球を救うのは、やっぱりゴジラだった!?

2XXX年。地球はX星人の宣戦布告を受けた。彼らはキングギドラを始めとする宇宙怪獣軍団を操り、地球侵略を企んでいた。地球側の応戦は地上最強の怪獣王・ゴジラとモスラ・ラドン・アンギラスの4怪獣。地球から火・木・土・天王・冥王・海王と最終のX星まで8つの惑星をまたにかけての戦いが始まった。



◀右下が敵の本拠地。最初はヘックス一つ分しか移動できない。敵のモンスターと対面すると、画面が切り変わり戦闘シーンに……



▶見よ！このゴジラの大きさ。これが繰り出すアクションは迫力いっぱいだ。戦闘メカを倒すと、いよいよモンスターとの対戦だ！

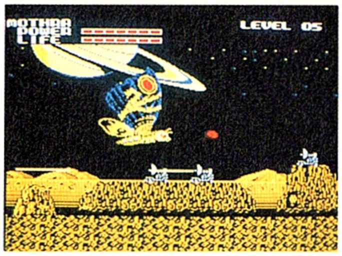
シミュレーション＋アクションで、英雄ゴジラが復活!!

アクションステージは、ゴジラの動きに注目!!

キミ達のおとうさんが、思わず「おお!!」と声を上げてしまうような、「ゴジラ」の動きがゲームの中で、かなり忠実に再現されている。あらゆるボタンを駆使してゴジラをコントロールするのだ。破壊した岩や建物からパワーアップ・アイテムも出現するぞ。



▶横スクロールステージには、パワーアップアイテムが出現する。これを逃がさず取ろう！

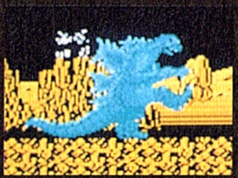


◀攻撃力はゴジラに劣るが、空中メカには強さを発揮。毒粉攻撃のグラフィックは美しいの一言

それぞれのキャラの個性を生かして攻撃だぁ!!



格闘でのパワー、破壊力に加えて、放射能攻撃、しっぽチョップと豊富なワザをもつ。



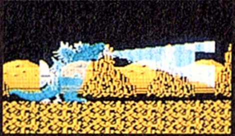
キック！

◀Bボタン使用。進路を防げる岩石や攻撃メカを破壊する。✚字ボタンと合わせてジャンプキックも可能

パンチ！

▶Aボタン使用。空中戦をしかけてくる敵メカや高い岩石を攻撃、破壊する

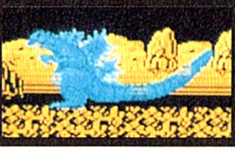




放射能！

◀スタートボタン使用。破壊力は強力だが、発射時のタイミングをはかるには慣れが必要

しっぽチョップ！



◀✚字ボタン＋Bボタン使用。クルリと回転して、岩石を破壊する



幼虫からサナギ、成虫へと変化。毒粉攻撃とアイビームが主な攻撃方法。



アイビーム

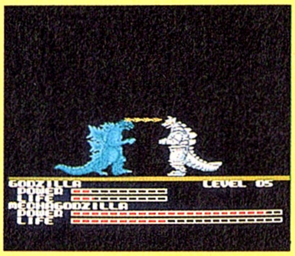
◀Aボタン使用。飛行メカ相手に効力を発揮する。岩石なども破壊可能



毒粉

◀スタートボタン使用。羽ばたいた時にふりまかれる。その効果はかなり大きい

メカゴジラ登場!!



◀敵キャラは最初からかなり強い。ゴジラを倒すと小踊りするところなど、ニクイ演出も随所に見られる

※画面は開発中のものです。



／バリエ／11月発売予定／¥5900



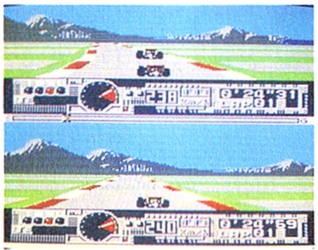
F-1 HERO
エフ・ワン ヒーロー

レースゲーム・ファンにまたまたウレシイソフトの登場だ。実際のF1グランプリをモデルとし、全世界16のサーキットでプレイできる。しかも、日本を代表するF1レーサー中嶋悟氏がアドバイザー兼ライバルとなって登場してくるのだから、感激ものだね。

3Dタイプ。上下2分割画面。2P可能。

より本物に近く！ を追求したレースゲームだ!!

F1レーサー中嶋悟がファミコンゲームに登場！ 新メーカー"バリエ"が発売する、初のFCソフトが、この「F−1 HERO」。3D、上下2分割画面、VSモードと仕様的にもかなりの豪華版。こちらの目玉は、4段階のギアチェンジが可能なこと。と、日本のF1ヒーロー中嶋悟のアドバイスが受けられ、グランプリモードでは、その中嶋選手に挑戦することができること。さらに、実際のサーキットコースをモデルとした16のバラエティに富んだコースと、スピード感も自慢の1つだ。「実際のレースにより近いものを!!」という意欲がゲーム全体に感じられるぞ。クラッシュがないのもこのゲームの特徴だ。



◀2Pの醍醐味を充分に味わえる上下2分割画面。下が1コン、上がIIコンのプレイヤー。このスピード感は迫力いっぱいだ



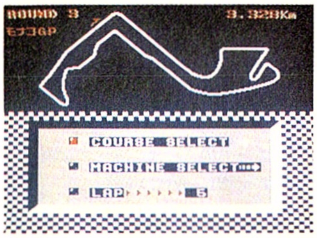
キミの挑戦を待つ！

ライバルは9人だ!!

WARMING UPモードでコースの特徴を頭に叩き込んだら、グランプリモードに挑戦だ。9人（レベルが異なる）いるライバルを1シーズンのポイントで1人ずつ倒し、いよいよラストのライバルが、私中嶋悟というわけだ。私を倒すための3条件は、自分に合ったマシンを選ぶこと。練習モードでの私のアドバイスを忠実に守ること。そして、練習することだ。キミの挑戦を楽しみに待っているぞ!!

3つのモードで思う存分F-1レース気分を味わおう!!

WARMING UP



◀全16コースの中から選ぶ。それぞれが特徴あるコースなので、自分のレベルにあったコースで練習を!!

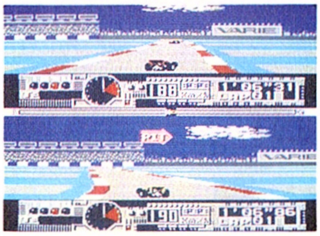


▶練習前に、それぞれのコースのポイントを中嶋悟自身が解説してくれる。かなり細かい注意もあるので要チェック



◀下がプレイヤー。ウォーミングアップモードでの練習の成果を発揮しよう。4位までに入ると、ポイントがもらえる

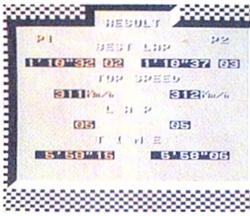
2P BATTLE MODE



◀それぞれのプレイヤーの車がセンターにくるように設定されている。プレイヤー以外の車も画面上に表われる



▶マシンの性能は4種類、4レベル。1番上のレベルの最高マシンがロータスホンダのマシンだ

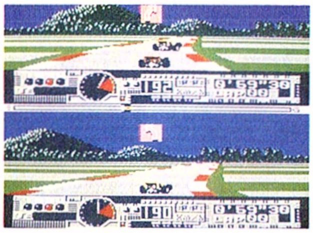


◀結果は1P側（下のプレイヤー）の勝利。最高ラップ、最高速度、タイムが表示される。タイムによって順位も決定されるぞ

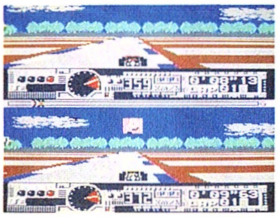
GRAND PRIX MODE



◀レベル1からスタートし、最高は9。1位〜4位にポイントが与えられ、1シーズンの合計ポイントで勝負が決定

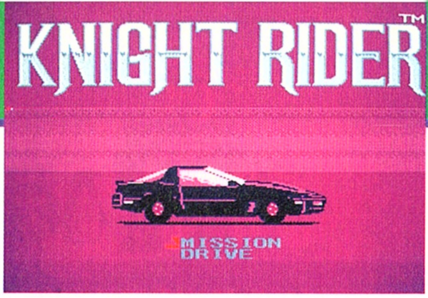


▶2台の車が接近。上の画面の黄色い車が下のプレイヤーの車だ。VSモードの魅力が存分に楽しめる



◀1人プレイ専用。上の画面にはコース上での自分の車の位置が表示される。中嶋選手のアドバイスをよく思い出してプレイしよう

※画面は開発中のものです。



／パック・イン・ビデオ／9月下旬発売／¥5500

KNIGHT RIDER

ナイトライダー

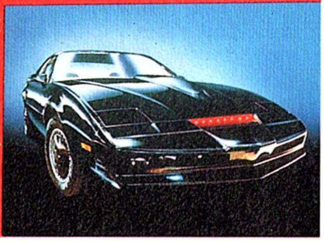


NEW SOFT STREET

かつてのＴＶ人気番組「ナイトライダー」がＦＣゲームになって帰ってきた。といってもＦＣ世代にとっては、まったくのニューフェース。３Ｄ画面のカーアクション＋シューティングは迫力いっぱいだ。ターボブーストを使えば空も飛べる、新機軸も盛りだくさん。

ナイトライダーあらすじ

「ナイトライダー」はアメリカで大人気となったＴＶドラマ。日本でも放送されて話題になったんだ。主人公はマイケル・ロング。瀕死の重傷を負ったマイケルは、ナイト財団の総師ウイルトン・ナイトに助けられ顔を変え、マイケル・ナイトに生まれ変わった。そしてナイトの遺志をついで悪の軍団を倒すべく立ち上がったのだ。



ナイトライダー2000は空飛ぶ車だ!!

キミはマイケル・ナイト。悪の軍団を追跡せよ!!

ナイト財団総長デボンの指令の下、ナイト2000に乗り込んだマイケル(キミ)は、悪の軍団を壊滅させるため、アクセルを踏み込んだ。最初の武器は銃のみ。ステージを３つクリアするごとに新しい武器が装備されていくんだ。ステージクリアーごとに次の指令が待っている。果たして悪の軍団とは何なのか!?



◀愛車ナイト2000をセッティング。ボニーがいつもやさしく応援してくれる



▶赤い車は即、攻撃。ボッとしてると向こうから攻撃してくるからね。先手必勝だ

ボイスゲージ
危機がせまった時、武器変更の時点滅する

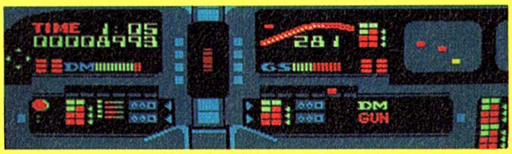
タイマー　**ガスゲージ**
それぞれ残りの量を表わす

スコア
走行距離＋倒した敵の数で増える。ゲームの進行には関係なし。

タコメーター
回転数を表す

速度計
時速を表す(150以上でジャンプ)

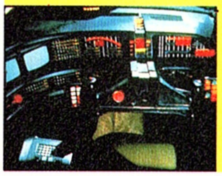
レーダー
自分の車と他の車、カーブが表示される



ダメージ
全部赤くなるとゲームオーバー

距離計
右端がゴールで赤い部分が現在置を表す

残弾計
弾の残り数を表示する



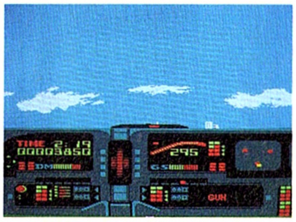
◀実際のナイト2000の計器板はこれだ！

アイテム
- Ｒリカバリー……ダメージゲージが一定数回復する
- ＴTIMEの延長……タイマーの値が増える
- Ｍミサイル……ミサイルが補給される
- Ｌレーザー……レーザーが補給される
- ＧGAS……ガスゲージが一定量回復する
- ＩＩUP……ナイト2000がＩ台増える

武器
- ●ターボブースト……250km/h以上でジャンプできる
- ●機銃……２方向からＩ点に発射。弾数制限なし
- ●ミサイル……2方向から発射。空の敵に対しては誘導
- ●レーザー……正面から発射。最強の武器

カーアクションにシューティングがプラス!!

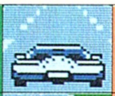
シューティングの要素が強いといっても、めくらめっぽう撃てばいいってもんじゃない。一般車には手を出すな！　これが鉄則だ。一般車をうまくよけながら敵の車を撃つ。しかもクラッシュはかなりのダメージになるからハンドルテクも重要だ。速度が250km/hを越えればＢボタンでジャンプ。前の車を追い越すことができるぞ。カッコイイけど燃料を食うので使いすぎに注意。



▶ジャンプ。前の車を一飛び。クラッシュを避けるには、これが一番



◀ボスの登場だ。でもステージによっては逃げてしまうところもあるよ

青い車		自家用車、スポーツカーなど。破壊するとＴＩＭＥが５秒減る。
青いトラック		青い車同様、一般車なので攻撃するとマイナスに。
赤い車		頻繁に出現し、攻撃してくる。この攻撃をうまくかわさないと…。
黄色い車		時々出現しては、攻撃してくる敵の車。
黒のトレーラー		ナイト財団のトレーラー。アイテムを落としてくれる。



O／タイトー／9月下旬発売／¥3300(予)

KICK AND RUN
キック&ラン



NEW SOFT STREET

『究極ハリキリスタジアム』のあと、タイトーから『キック&ラン』が出る!! 野球の次はサッカーよ♥というわけではないので、『究極～』とはちょっと違うノリ。ギンギンの超大作というよりは、お手軽に楽しめるアットホームなサッカーゲームだ。



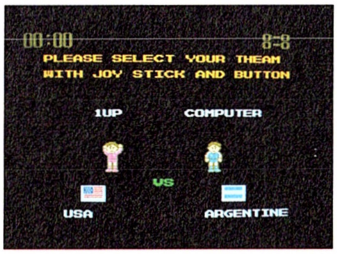
◀キックオフ! 試合開始だ

サッカー小僧はスーパースターの夢を見る

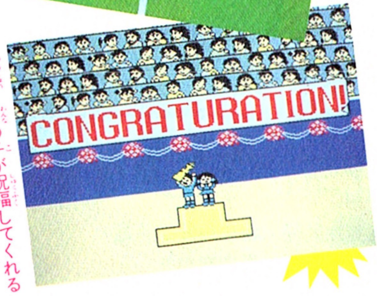
お手軽、だけど本格的

『キック&ラン』は、素晴らしき少年サッカーのゲームだ。7ヵ国の中から好きな国のチームを選び、対戦! 参加国は、日本、西ドイツ、ブラジル、イタリア、イギリス、アメリカ、アルゼンチンだ。試合時間も前半・後半合わせて、30分・20分・16分の3種類の選択が可能だ。

パス、シュートのバリエーションも豊富で、"ライナー""フライ""真上"の打ち分けなんかもできる。ヘディングだってできる。スライディングもできる。何から何まで本物っぽい!



◀7ヵ国の中から好きな国を選ぶ。アメリカ対アルゼンチンの試合を御覧にいれましょう



▶優勝!! 女の子が祝福してくれる

2人同時プレイしても、コンピュータを相手にできるんだ

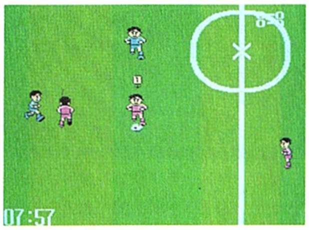
3つのモードを使ってとことん楽しむ!

このゲームのいいところは、1PのVSコンピュータ、VS2P、それと2人のプレイヤー対コンピュータ(これが新鮮!)の3つの遊び方があることだ。スポーツゲームは"誰"と戦うかによって盛り上がり方が違う。このへんの選択肢が増えたことは非常に結構。

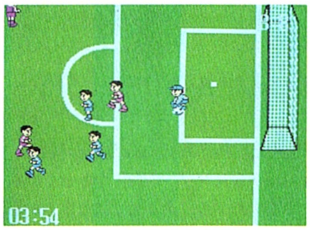
選手たちの表情が無表情で「アキラ」みたい(?)だけど、ボールの動きとスピード感はなかなか良い! さあ蹴って走るんだ!!

試合のハイライト。選手達の勇姿をとくと御覧あれ。

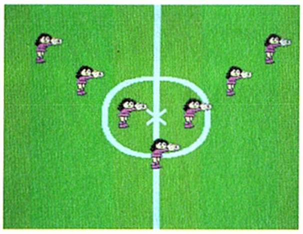

▲選手の入場です。両チーム入り乱れて入場するんだけど、心なしか和気あいあいとした雰囲気だね



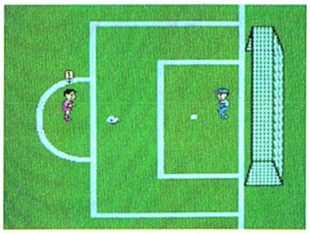
▲頭の上に番号が点滅している選手をコントロールするんだ。Aボタンでパス。押してる長さで距離が調節できるよ

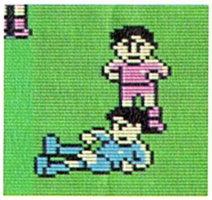


▲シュート!! と思ったのに、敵のキーパーにとられてしまった。シュートの方向は✚キーで決定するんだ


▲ハーフタイムのシーン。かわいいチアガールだけど踊りが事務的……。あたり前か……けど淋しい

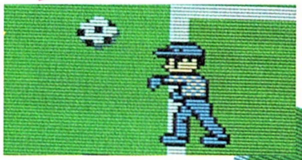

▲シュートをきめられてしまった……。地面をたたいてくやしがる味方のキーパー。君だけのせいじゃないよ


▲試合時間が終了した時点でひきわけの場合はPK合戦ね。1対1の真剣勝負。うーん緊張するぜい

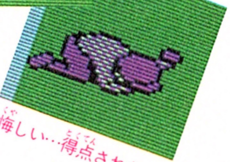

◀スライディングでボールを奪い取れ


▲ぶっちぎりの独走


▲うーんナイスキャッチ!!


◀キーパーはこうありたいね




▲悔しい…得点された…

三国志

■光栄　■10月下旬発売予定
■¥9800　■カセット

永らくお待たせしました。三国志、いよいよ登場

「信長」を越えるスケールで展開する「三国志」。いよいよファミコン版で登場する。登場人物255名、5編のシナリオからなる奥の深いシミュレーションゲームだから、初心者からプロ並みの人まで幅広く楽しめるゲームになっている。群雄割拠時代から三国時代までを五つに分けたシナリオがあり、プレーヤーは物語に登場する英雄の一人になり代わって、自分の領国を支配しながら全国統一をめざす。

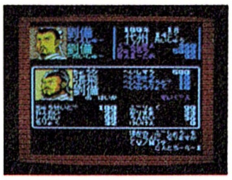
内政、外交、戦略、軍事行動、人材登用などの命令で経済を充実させ、将軍や武将、軍師を集めて領土を広げていく。話の展開はプレーヤー次第っていうわけだから君ならではのストーリーが作れるんだね。自分が歴史上の人物になった気分で楽しめるゲーム。マニュアル、武将相関図、マップもついてるよ。



▲まずこの5つの中から自分のシナリオを選ぶ



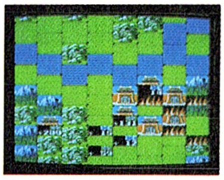
▲曹操を選んだキミは今からもう曹操になりきってね



◀劉備の部下張飛。彼を使いこなして統一を



◀この広大な中国大陸を君の手で制するのだ



◀戦略モード。君の腕のみせどころ

北斗の拳3

■東映動画　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

北斗の拳がFCソフトになって三度君の前に！

北斗神拳伝承者の道を求め、旅を続けるケンシロウ。今回は行く先々で彼を待ちうける南斗聖拳の使い手を倒して経験をつんでゆく

RPGだ。お金をためて武器を整え、街の人から情報やアイテムをもらうのだ。

激しい戦いをくり返し、経験をつむことによってケンシロウは徐々に新しい秘孔や北斗神拳の奥義を覚えてゆく。彼が見た最後の敵とは？



◀あたたたーっ！北斗神拳と南斗聖拳のたたかいだ。グラフィックも原作に忠実で、覇気が伝わってくる

魁!!男塾

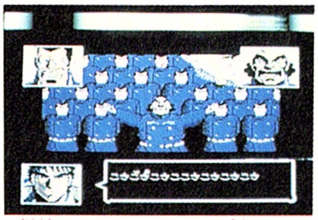
■バンダイ　■10月発売予定
■価格未定　■カセット

原作の興奮をそのままに——。アクションバトルだ!!

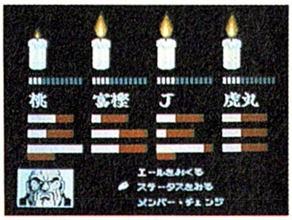
『魁!!男塾』は期待通りのアクションゲーム。さらに友情応援による体力回復シーンなどもあって、原作さながらのエキサイトが確実だ。ゲームは一の関から四の関に分かれた4部構成。各パートのライバルを倒し、最終チームを目指す。友情と努力で勝利をつかもう。



▲富樫・桃たちが、画面の中をところ狭しと駆けめぐる。原作のリアリティーを重視して、マイキャラはデフォルメなしの等身大だ。好きよ



▲応援のシーン。モノクロを基調にしたおっかない顔が3か所も置かれているね。原作に登場するキャラクターが、いきいきと描かれているのが特徴だ



▲桃・富樫・J・虎丸のパラヤーダの表示画面。ローソクの炎が切実としたものを感じる。ま、このへんで友情＝チームワークが必要なわけね

ダンディー(ゼウオンの復活)

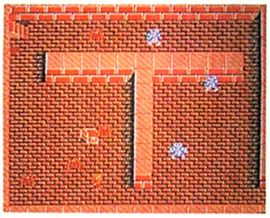
■ポニーキャニオン　■10月21日発売
■¥3000　■ディスク

RPG風アクションゲーム「ダンディー」だ。

世界を死滅させる幻獣ゼウオン。これを倒せる唯一の武器リアルタイオンを求めて勇者「ダンディー」が立ち上がった。このゲームは3つの部分「地上」「街」「ダンジョン」に分かれ、それぞれリアルタイムで敵を倒す、RPG風AGなのである



▲街の人と会話をかわしている場面。この街で情報を手に入れる



◀ダンジョン場面。このダンジョンで特殊なアイテムを手に入れなくてはならない。不気味なガイコツが転がっているこの部屋に、リアルタイオンはあるのか。もう後へは引けないぞ

かぐや姫伝説

■ビクター音楽産業　■11月末発売予定
■¥5900(予)　■カセット　バックアップ付

男の子だもん、冒険がしたい!!

「イース」で勢いのついたビクター音産から今度はＡＶＧがでるぞ。
　安穏とした生活に終止符をうちたいという理由だけで旅に出た少年が主人公。天から授かったムチとロウソクを手にかぐや姫の悩みを聞きにゆく、というお笑いＡＶＧだ。さらにこのゲーム、体力値が設定されていてＲＰＧ的要素も加えられているんだ。体力が０になればゲームオーバー。ゲームの進め方によってマルチエンディングなんだ。



▲体力は、よいことをすると回復するんだ



▲これがかぐや姫。お兄さんが悩みを聞いてあげるからね

ホームランナイター

■データイースト　■12月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

今年最後の野球ゲーム。「ホームランナイター」

　続々登場する野球ゲームの中で異彩を放つ「ホームランナイター」。１Ｐ・２Ｐの選択可能で１Ｐは88年度プロ野球ペナントリーグ戦２Ｐは12球団自由選択。バックアップ機能や球場別ゲーム（人工芝やドーム球場など）の各種機能フル装備だから、なかなかこったゲームだね。



▲１Ｐでの試合。２リーグ12球団の中から選ぶのだ



▲ド迫力のホームラン。悲喜こもごもって感じね



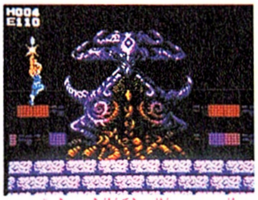
▲試合終了後によよぎ信也の解説もついているのね

ストライダー飛竜

■カプコン　■10月下旬発売
■価格未定　■カセット

近未来の忍者、飛竜の怒りが今爆発!!

　ストライダーとはあらゆる状況において潜入・誘拐・爆破などを行う史上最強の暗躍集団である。その最年少で特Ａ級ストライダーである飛竜を活躍させるのがキミ自身。
　さて、ゲームは基本的にサイドから見た自由スクロールのアクションゲーム。プレイヤーは１つ１つのイベントをクリアして、ストーリーを理解し成長するのが目的。君はストライダーの秘密を解きあかせるか！



▲武器は基本的に剣。その波動で敵を倒すのだ



▲親友カインによってナゾが解きあかされようとしている

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

'88年ＦＣ話題のトドメは任天堂！

むおっほっほ……ヒィーッヒヒ……。来た来た来た来たぁ、ついに来ました。

ちょっとォ、なに気持ち悪い笑いかたしてんの？　さてはめずらしくいいネタしいれたんだね……。

のとおり！　週刊文春で連載しておる萬流コピー塾の、その前つりで糸井重里氏がついにのたまわったのだよ、やっと１年がかりでゲームを完成させたって……。これ、83パーセントの確率で12月に発売される任天堂のＲＰＧのこと。もち、クリエイトＢＹ糸井重里ね。

ひえっ、業界ではドラクエⅣよりも期待されているという、例のアレ!?　う〜ん、ついに登場するんだ。

本人に問い合わせたところ、今はまだ公表できる段階ではない、とのコメントだったけど……おそらく発表は近いと思うな。さぞや画期的内容に仕上がっておるはず、楽しみなんじゃ。

あとさ、某ファミコン誌に年末スーパーファミコン登場との話が出てたけどそれって可能性あんのかなぁ。

う〜む、難しいところだが、わたしの読みでは、ロム不足が解消される来春あたりとみた。

ふ〜ん、なるほどね。ま、スーマリ３もじらされたことだし、スーパーファミコンもそれくらいになるんだろうな……。とにかく年末年始、話題は任天堂に集中しそう。目が離せないね。

うむ、当分京都が話題の日々が続きそうな状況ではある……ヤツハシ……。

SCHEDULE

新作スケジュール表 fami-com

8・9・10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月5日	Ⓒ	爆闘士パットンくん	ソフトプロ	¥2980
8月8日	Ⓒ	エッガーランド・迷宮の復活	ハル研究所	¥5600
8月9日	Ⓒ	ファイナルラップ	ナムコ	¥5200
8月10日	Ⓒ	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900
8月10日	Ⓓ	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	¥3300
8月10日	Ⓒ	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	¥5800
8月10日	Ⓒ	闘将!!拉麵男	新正工業・バンダイ	¥5800
8月10日	Ⓓ	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ	¥3200
8月12日	Ⓒ	ファミコンウォーズ	任天堂	¥5500
8月12日	Ⓒ	サッカーリーグヴィナーズカップ	データイースト	¥5800
8月12日	Ⓒ	マッド・シティ	コナミ	¥5500
8月12日	Ⓒ	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	¥5800
8月19日	Ⓓ	コナミック テニス	コナミ	¥3300
8月19日	Ⓒ	不如帰	アイレム	¥6500
8月23日	Ⓒ	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月26日	Ⓒ	イース	ビクター音楽産業	¥6200
8月26日	Ⓒ	亀の恩返し	ハドソン	¥5500
8月26日	Ⓒ	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ	¥4900
9月2日	Ⓒ	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
9月2日	Ⓓ	魔塔の崩壊	ポニーキャニオン	¥3000
9月13日	Ⓒ	マニアックマンション	ジャレコ	¥5500
9月13日	Ⓓ	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月16日	Ⓒ	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月16日	Ⓒ	コナミック スポーツ イン ソウル	コナミ	¥5500
9月21日	Ⓒ	ドナルドダック	コトブキシステム	¥5800
9月21日	Ⓒ	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
9月22日	Ⓒ	VIVA Las Vegas	EPIC/SONY RECORDS	¥5900
9月27日	Ⓒ	8 EYES	セタ	¥5800
9月中旬	Ⓒ	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	未定
9月下旬	Ⓒ	大戦略	ボーステック	未定
9月下旬	Ⓒ	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5800
9月下旬	Ⓒ	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
9月下旬	Ⓓ	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
10月21日	Ⓓ	ダンディー	ポニーキャニオン	¥3000
10月上旬	Ⓒ	コブラ コマンド	データイースト	未定
10月中旬	Ⓒ	アメリカ大統領選挙	ヘクト	未定
10月中旬	Ⓒ	スペースハリアー	タカラ	¥5500
10月下旬	Ⓒ	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
10月下旬	Ⓓ	探偵 神宮寺三郎 III 前編(仮称)	データイースト	未定
10月下旬	Ⓒ	三国志	光栄	¥9800
10月	Ⓓ	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
10月	Ⓒ	エイリアンシンドローム	サン電子	未定
10月	Ⓒ	燃えろ!!ジュニアバスケットTwo on Two	ジャレコ	未定
10月	Ⓒ	魁!!男塾	バンダイ	未定
10月	Ⓒ	ストライダー飛龍	カプコン	未定

11・12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月上旬	Ⓓ	探偵 神宮寺三郎 III 後編(仮称)	データイースト	未定
11月中旬	Ⓒ	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	未定
11月中旬	Ⓒ	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
11月中旬	Ⓒ	デ ジャブ	コトブキシステム	未定
11月下旬	Ⓒ	サンダーバード	パック・インビデオ	未定
11月下旬	Ⓒ	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月下旬	Ⓒ	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
11月下旬	Ⓒ	東方見文録	ナツメ	¥5500(予)
11月下旬	Ⓒ	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	未定
11月	Ⓒ	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
11月	Ⓒ	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
11月	Ⓒ	東方見文録	ナツメ	¥5500(予)
11月	Ⓓ	レイメイズ(仮称)	タイトー	未定
11月	Ⓒ	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
11月	Ⓒ	中国占星術	ジャレコ	未定
11月	Ⓒ	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	未定
12月9日(予)	Ⓒ	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5500(予)
12月上旬	Ⓒ	突然マッチョマン	ビック東海	未定
12月上旬	Ⓒ	トップライダー	バリエ	¥9800(予)
12月上旬	Ⓒ	銀河英雄伝説	コトブキシステム	未定
12月上旬	Ⓒ	ZOIDS2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月上旬	Ⓒ	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月上旬	Ⓒ	ファイナルファンタジーII	スクウェア	未定
12月下旬	Ⓒ	ホームランナイター	データイースト	未定
12月	Ⓒ	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月	Ⓒ	アキラ	タイトー	未定
12月	Ⓓ	なんきんのアドベンチャーゲーム	サン電子	未定
12月	Ⓒ	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
12月	Ⓒ	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定
12月	Ⓒ	赤龍王	サン電子	未定
12月	Ⓒ	忍者龍剣伝	テクモ	未定
12月	Ⓒ	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	未定
12月	Ⓒ	トムソーヤの冒険	セタ	未定
12月	Ⓒ	殺人倶楽部	セタ	未定
12月	Ⓒ	トム・ソーヤ シンドローム ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
12月	Ⓒ	ロックマン2	カプコン	未定
12月	Ⓒ	里見八犬伝	SNK	未定
12月	Ⓒ	北斗の拳3(仮称)	東映動画	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ナゾラーランド第3号	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(後編)	8月19日	リサの妖精伝説	10月4日	パチコン
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(前編)	書きかえ中	ファイナルコマンド赤い要塞	9月9日	Mr. GOLD	10月4日	エッガーランド入門用(仮称)
書きかえ中	覇悪怒組	書きかえ中	亜空戦記ライジン	9月9日	コナミックアイスホッケー	未定	エキサイトバイク
書きかえ中	ワードナの森	書きかえ中	ムーンボールマジック	9月9日	ラジカルボンバー地雷くん	未定	アイスクライマー
書きかえ中	仮面ライダーBLACK	書きかえ中	ドンキーコングJr.	9月9日	ビッグチャレンジ柔道選手権		
書きかえ中	風雲少林拳2	8月10日	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	9月23日	バーガータイム		
書きかえ中	ぼくってウパ	8月19日	ファイヤーロック	10月4日	爆闘士パットンくん		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	未定
1月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
1月	C	帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	里見八犬伝	SNK	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	ゴジラ	東宝	¥5800
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	C	燃える！お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC/SONY RECORDS	未定
	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	テービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	未定
	C	暗黒神話	東京書籍	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	明治維新	ユース	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	ゲバラ	SNK	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
8月11日	プロテニスワールドコート	ナムコ	¥4900
8月30日	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	¥4900
9月14日	エイリアンクラッシュ	ナグザット	¥5200
9月23日	魔境伝説	ビクター音産	¥5200
9月23日	ガイアの紋章	NCS	¥5500
10月中旬	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
10月下旬	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
11月中旬	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
11月下旬	スペースハリアー	NECアベニュー	未定
12月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
12月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
12月	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	未定
12月	ハニー イン ザ スカイ(仮)	フェイス	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
8月14日	魔王ゴルベリアス	セガ	¥5500
8月28日	スポーツ・パット・サッカー(パット付)	セガ	¥9800
8月28日	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月18日	ダブルドラゴン	セガ	¥5500
9月18日	孔雀王	セガ	¥5800(予)
9月23日	イース	セガ	¥5800(予)
9月下旬	R-TYPE	セガ	¥5800(予)
11月	ボーグマン	セガ	¥5500
11月	ランページ	セガ	¥5500
11月	アウトラン3D	セガ	¥5500

超新作情報コーナー!! ㊙編集部メモ

●ビクター音楽産業から、初のＡＶＧ、「かぐや姫伝説」の発売が決定。詳しくは、本誌Ｐ109を読んでね。

●ディスクライター書き換えソフトとして、以前カセットで発売された、「バーガータイム」(ナムコ)「パチコン」(東芝EMI)が登場します。

●書き替え専用の「エキサイトバイク」は、ファミコン版にさらに改良を加え、業務用に近づけての登場とのこと。もとから完成度が高いだけに期待できそう。

●ハル研では書き替え専用ソフト「エッガーランド入門編」の発売を予定している。パズルは全て新しく考えられたもの。入門編のタイトル通り、初心者でも楽しめる難度に設定されているが、エディット機能も付いてるということだからパズルファンは要チェックだ。

●「中国占星術」(ジャレコ)はＦＣ初の本格的占いソフトだ。①相性占い ②結婚占い ③全運占い ④仕事占い ⑤日運占い ⑥月運占い ⑦年占い ⑧性格占い と全部の８種類の占いが設定されている。

●ポニーキャニオンで開発中のＦＣ版「ウルティマPart II(?)」はパソコン版「ウルティマIV」がベースになるらしい。詳細に関しては、来月中に報告できる予定。ウルティマファンは乞、御期待!!

●東芝EMIの「坂本龍馬」は発売中止になってしまいました。残念です。

CALENDAR 8/5〜8/19

日	予定
8/5(金)	ファミコン必勝本Vol.16発売 Ⓓ爆闘士パットンくん(ソフトプロ)発売
6(土)	
7(日)	
8(月)	Ⓒエッガーランド・迷宮の復活(ハル研究所)発売
9(火)	Ⓒファイナルラップ(ナムコ)発売
10(水)	Ⓒザ・マネーゲーム(ソフエル)発売 Ⓒ闘将!! 拉麵男(新正工業・バンダイ)発売 Ⓓシルヴィアーナ(パックインビデオ)発売 Ⓓビッグチャレンジ柔道選手権(ジャレコ)発売 Ⓒ燃えろ!!プロ野球'88決定版(ジャレコ)発売 [FS]ファミコンウォーズ完全必勝本発売
11(木)	
12(金)	Ⓒファミコンウォーズ(任天堂)発売 Ⓒサッカーリーグ・ウィナーズカップ(データイースト)発売 Ⓒマッド・シティ(コナミ)発売 Ⓒドラゴンボール大魔王復活(バンダイ)発売
13(土)	
14(日)	
15(月)	
16(火)	
17(水)	
18(木)	
19(金)	ファミコン必勝本Vol.17発売 Ⓓコナミックテニス(コナミ)発売 Ⓓ不如帰(アイレム)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

注目SLG「ファミコンウォーズ」がいよいよ発売。同時発売のFS「ファミコンウォーズ完全必勝本」も御一緒にどうぞ。「燃えプロ」や「ドラゴンボール」など首を長くして待ってたソフトが続々発売されるから迷っちゃってるキミ、もう一度必勝本を読み直して考えよっ。



次号は、今年1月〜8月までに発売された全ソフトのスクランブルを大特集だ。初のPCエンジン・レビューつき!! 続報が待たれる「スーパーマリオブラザーズ3」、「コナミックスポーツ・イン・ソウル」、「イース」も最新情報満載だ。パワーで夏を乗り切る次号Vol.17は…

8/19 金曜日発売 オールカラー

●定価250円

編集後記

いとうせいこう氏初の小説「ノーライフ・キング」はゲームと子供達の世界をテーマにした傑作です。ラストは泣いちまった。必勝本読者のみんなに超強力におすすめ。感想文書いてくれたら本人にわたしてあげるね。(井)

今、編集部では「光速船」(Vectrex・グラフィックはベクタースキャンによる線画。もちろん1色)が大人気。私のお気に入りは、「ハルマゲドン」。FCでは味わえないシンプルな3Dシューティングゲームです。(ハルク)

サザンオールスターズの歌詞カードを読み耽って、ちょっとセンチメンタルになるのは、10年来の、ボクの夏の習慣です。そんなことやってるから、また想い出ができて、来年も、再来年も同じことをしそうです。(ヒラ坊)

よみうりランドの花火大会に行ってきました。途中から雨が降り、傘をさしての見物になりましたが、芝生に広げたお弁当がとってもオイシかった。花火のデザインって、毎年少しずつ変化があって楽しいんですよね。(マッキー)

ファミコン必勝本 8月19日号 Vol.16

EDITORS/井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF/レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナロープスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 保坂靖一 高城正顕 捧綾
PROOFREADER/フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR/伝陽一郎+X68000

昭和63年8月19日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話(編集部)03−239−0237 (営業部)東京03−234−4621 大阪06−204−1966 名古屋052−201−4181
印刷所 中日本印刷株式会社
© JICC出版局 1988
雑誌コード 27803−8/19
Printed in Japan



不如帰™
HOTOTOGISU
THE FINAL SIMULATION
ファミリー コンピュータ ゲームカートリッジ/2メガROM＋64K SRAM×2＋バッテリーバックアップ付
8月19日発売予定
お問いあわせは
アイレム販売株式会社
06·534·1060
〒550 大阪市西区西本町1-11-9
岡本興産ビル　アイレム・パーティ係
irem
©1988 TAMTEX ©1988 IREM CORP.
Illustrated by NOBUO MIYANARI
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

雑誌 27803-8/19 ⒸJICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan

ファミコン必勝本
8月19日号
昭和63年8月19日発行 第3巻第16号(通巻53号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円